SINGULARITY | DANTE'S INFERNO | TWO WORLDS: THE TEMPTATION | KING ARTHUR

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#04(64)
АПРЕЛЬ 2009

STREET FIGHTER 4

СТР. 8

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ФАЙТИНГ СНОВА НА PC!

ТЕМА НОМЕРА

- **EMPIRE: TOTAL WAR** СТР. 86
  КОЛОНИЗИРУЙ ЭТО
- **WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II** СТР. 92
  КОСМООРКИ, КОСМОЛЮДИ И КОСМОЭЛЬФЫ
- **TOM CLANCY'S ENDWAR** СТР. 104
  ВОЙНА ГОЛОСОМ
- **BATTLEFORGE** СТР. 100
  ИГРЫ В ПОДКИДНУЮ МАГИЮ

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100018 09004

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 50 ИГР

ПОСТЕРЫ: WHEELMAN | THE CHRONICLES OF RIDDICK ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: ГОБЛИНЫ 4 | DRAKENSANG: THE DARK EYE | KING ARTHUR

EDITORIAL

1 апреля... Правильно, никому не верь. Итак, в этом номере «РС ИГР» ты не найдешь:
– просто неприличное количество стратегий. Родной на РС жанр посмотрел-посмотрел в сторону приставок с их вялыми попытками сделать глобальную стратегическую, да и решил показать, как нужно. В итоге по жестким просторам наших дисков маршируют, загибай пальцы, эпических размахов и эпической же красоты Empire: Total War; вторая часть Warhammer 40.000: Dawn of War, щеголяющая боевыми инквизиторами с лазерными палицами; BattleForge, умудряющаяся сочетать полное и безоговорочное 3d, магию, микротранзакции, онлайн и – внимание! – элементы карточных игр; Codename: Panzers Cold War, ничем особенно не отличившееся, но от этого не менее примечательное творение выходцев из Stormregion;
– совершенно нехарактерную для журнала, пишущего о РС-проектах, тему номера. Что? Файтинг? Кавайные юноши, кричащие «Хайдоукен!» и таращащие в камеру глаза? Заучивание наизусть комбинаций в стиле «вперед-вперед-верхняя нога»? Да, все это совсем скоро будет с нами: для компьютеров всей планеты выходит четвертая часть легендарной серии Street Fighter;
– тотальный и радикальный редизайн. Мы перелопатили абсолютно все рубрики, изменили имеющиеся плашечки, рюшечки, врезочки и выносы и добавили новые. Сделали журнал светлее, понятнее, дружелюбнее;
– новую «железную» рубрику. Теперь мы будем брать популярную игру и тщательно тестировать ее на всем имеющемся у нас «железе», чтобы ты точно знал, как именно поведет себя очередная GTA или Doom на твоем РС.

Я, кажется, забыл предупредить, что ты можешь найти на диске наше видеообращение под кодовым названием САП. Если тебе не удалось осилить весь текст, посмотри его.

Александр Каныгин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАРТЕ?

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Посмотрел фильм «Хранители» и совсем пал духом: неужели всех героев когда-то забудут? А как же Дюк Нюкем? А Саб Зиро? Почему колоритного мужчину из игры «Прехисторик» никто уже не помнит, наконец?
Меланхолия мгновенно испарилась, когда для темы номера была выбрана Street Fighter 4. Зеленозадый Бланка!

ИГОРЬ СОНИН

В прошлом номере мы сделали на диске видеоматериал о наиболее ожидаемых играх. Он получился веселым и интересным, поэтому отныне и впредь на нашем диске появляется Серьезная Аналитическая Передача («САП»), в которой Саша Ка и Игорь Со будут рассказывать тебе о трудовых буднях, новых релизах, громких анонсах, актуальных новостях, а также слухах, сплетнях и курьезах игровой прессы и индустрии.

ДМИТРИЙ РУБАНОВ

Под проливным дождем совершил автопробег до Саратова и обратно. Городок встретил уютным проспектом, 3-километровым мостом, разбитым чуть ли не вдребезги, и грустно торчащей из сугроба (прямо за знаком «40») машиной ДПС. Запрещать продавать GTA4, кажется, нужно не детям, а людям с полосатыми палочками.

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

В эпоху игр, которые зарабатывают больше иных полнометражных фильмов, маленькие жемчужины вроде Puzzle Quest: Galactrix сияют особенно ярко. Деньги – бумага, бамп-маппинг – дорогая иллюзия; бесконечное движение шестиугольников как символ мерцающей вдалеке бесконечности.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО
ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Основан в 2003 году | Выходит 1 раз в месяц

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	главный редактор
Игорь Сонин	зам. главного редактора
Алик Вайнер	арт-директор
Анна Старостина	дизайнер
Екатерина Селиверстова	дизайнер-верстальщик
Алексей Ларичкин	редактор
Иван Гусев	редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий	редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков	редактор раздела «Железо»
Вера Юрьева	корректор

DVD

Александр Устинов	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	монтажер
Александр Солярский	монтажер
Александр Антонов	выпускающий редактор
Юрий Пашолок	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин	редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель отдела
Алексей Бутрин	главный редактор
Сергей Агаджанов	веб-мастер

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Евгения Горячева	директор группы GAMES &DIGITAL
Ольга Емельянцева	менеджер
Мария Нестерова	менеджер
Мария Николаенко	менеджер
Марина Румянцева	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Мария Бушева	администратор
Лидия Стрекнева	директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Светлана Пинчук	старший менеджер
Надежда Гончарова	менеджер
Наталья Мистюкова	менеджер
Марья Алексеева	старший трафик-менеджер

Тел.: (495) 935-7034, факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	руководитель отдела
Марина Гончарова	подписка
Оксана Воронцова	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу

Телефоны | (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Татьяна Гудебская	управляющий службы персонала
Марина Нахалова	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Сергей Кучерявый	директор производства
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	CEO
Dmitri Pluschev	publisher

ИНФОРМАЦИЯ О ПОДПИСКЕ

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

Типография: | ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная | Тираж – 85 000 экземпляров

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

Зажги Олимпийский Огонь в Канаде!

Участвуй в творческом конкурсе!

Coca-Cola®

ВСЕМИРНЫЙ ПАРТНЕР

Если тебе
от 12 до 17 лет
Собери не менее
10 одноклассников
Составьте коллективную
творческую работу с рассказом о том,
почему именно ваш учитель физкультуры
достоин стать участником
Эстафеты Олимпийского Огня
"Ванкувер - 2010".

Творческие работы принимаются в период с 1 апреля по 31 мая 2009 г.
по почте заказным письмом по адресу:
Москва, 121108, ул. И.Франко д. 8, 16 эт., Coca-Cola
или электронной почтой по адресу:
cocacola@eur.ko.com с пометкой «Конкурс».

Экспертное жюри рассмотрит все конкурсные работы
в период с 1 по 10 июня 2009 года
и определит самого достойного учителя физкультуры России.

**Дополнительную информацию по конкурсу
вы сможете получить по тел.: 8 800 200 22 22
Звонок бесплатный.**

РЕКЛАМА

Coca-Cola и контурная бутылка являются зарегистрированными товарными знаками The Coca-Cola Company.
© 2009 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

СОДЕРЖАНИЕ

SINGULARITY – Советские ученые экспериментируют с временем и пространством. СТР. 66

EMPIRE: TOTAL WAR – Самая масштабная, зрелищная, умная и исторически достоверная стратегия про XVIII век. СТР. 86

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II – «ВАААААААГХ!» и космическая пехота. СТР. 92

DRAKENSANG: THE DARK EYE – Неожиданно удачная немецкая ролевая игра, ставшая надеждой всего жанра. СТР. 96

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8

STREET FIGHTER 4

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Street Fighter 4

В ФОКУСЕ
14 Это нас достало!

НОВОСТИ
22 События индустрии
38 Новости киберспорта
40 Релизы и бестселлеры
42 Календарь
43 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
44 Корсары 4: Первая встреча
48 Самая денежная премия Рунета нашла победителей

СПЕЦ
50 Цифровая дистрибуция сегодня

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
62 Галерея
66 Singularity
70 FreeStyle Street Basketball
72 Dante's Inferno
75 Slapshot
76 Аллоды Онлайн
79 Король Артур
80 Империя: Смутное время
82 Two Worlds: The Temptation

РЕЦЕНЗИИ
86 Empire: Total War
92 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
96 Drakensang: The Dark Eye
99 Вторая мировая. Освобождение Белоруссии
100 BattleForge
104 Tom Clancy's Endwar
108 Codename: Panzers Cold War
112 ShellShock 2: Кровавый след
114 Гоблины 4
116 Puzzle Quest: Galactrix
118 Периметр 2: Новая Земля
120 Гид покупателя

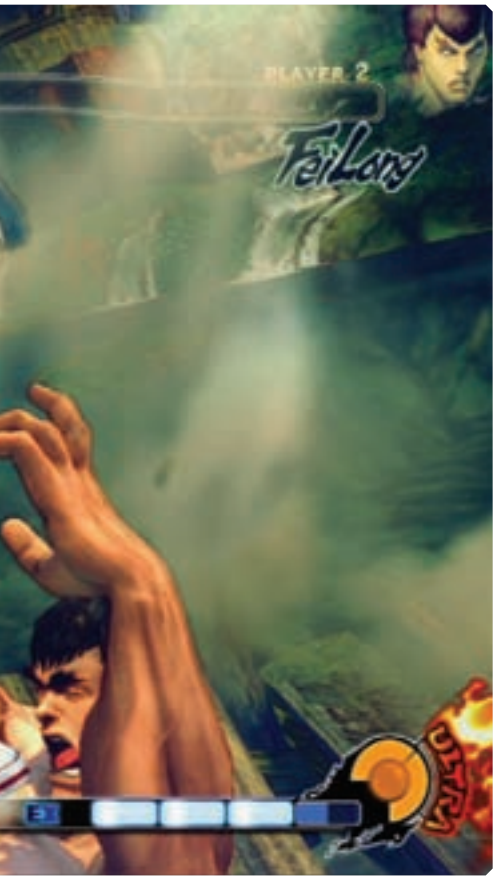
БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?
124 GTA4: The Lost and Damned
126 Condemned 2

128 **ДАЙДЖЕСТ**

INDIE GAMES
130 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
132 Мастер Лоуполи

ОНЛАЙН
140 Онлайновые новости
142 Флеш-рояль



СОДЕРЖАНИЕ

144 Дневники World of Warcraft
148 Дневники Age of Conan
150 Дневники Warhammer Online
152 Дневники Аллоды Онлайн
156 Интервью | Electronic Arts Russia

ЖЕЛЕЗО

158 Железные новости
160 Обзор материнских плат на Intel X58
164 Мини-тест NVIDIA GeForce GTX 295/285
165 Мини-тест Microsoft SideWinder X8
166 Железный FAQ
168 Технология стереоочков NVIDIA 3DVision
169 Разгон Sapphire Radeon HD 4670
170 Grand Theft Auto 4 – технический обзор
174 Мобильный Windows
176 Сделай сам
177 Конфигурация

РЕТРО

178 Tropico
181 История создания Tropico
182 Дайджест
183 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

184 Письма

188 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Гемени	2 обл.
Радио Маяк	3 обл.
Мегафон	4 обл.
Coca-Cola	3
1С	7
МТС	23
Electronic Arts	25
Innova	27
Новый Диск	29
OGGames	31
Софт Клаб	33
Редакционная подписка	35
Общая подписка	37
gameland.ru	47
Хитзона	55
Титаник	57
gameland.tv	69, 139
Gameland Award	84, 85
К-Системс	103
Mail.ru	107
АльтТелеком	111
Internet Award	122, 123
Moscow Tuning Show	147
Maxi Racing	155

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Conan	148
BattleForge	100
Codename: Panzers Cold War	108
Condemned 2	126
Dante's Inferno	72
Drakensang: The Dark Eye	96
Empire: Total War	86
FreeStyle Street Basketball	70
GTA4: The Lost and Damned	124
Puzzle Quest: Galactrix	116
ShellShock 2: Кровавый след	112
Singularity	66
Slapshot	75
Street Fighter 4	8
Tom Clancy's Endwar	104
Tropico	178
Two Worlds: The Temptation	82
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	92
Warhammer Online	150
World of Warcraft	144
Аллоды Онлайн	152
Аллоды Онлайн	76
Вторая мировая. Освобождение Белоруссии	99
Гоблины 4	114
Империя: Смутное время	80
Король Артур	79
Корсары 4	44
Периметр 2: Новая Земля	118

ЭТО НАС ДОСТАЛО! – Вспоминаем о тех игровых штампах, о которых мы бы не хотели больше никогда вспоминать. СТР. 14

КОРСАРЫ 4 – Мы общаемся с разработчиками нового отечественного морского приключения. СТР. 44

ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ СЕГОДНЯ – Хочешь научиться покупать игры в онлайне? Этот материал для тебя. СТР. 50

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «РС ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДЫ

ИГРА НОМЕРА

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание – правильно, «Игры номера» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с огромным количеством скриншотов и арта. «Игра номера» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Миры King's Bounty ждут своего героя!

King's Bounty®
ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

Продолжение фэнтезийной саги King's Bounty от создателей Космических Рейнджеров!

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
Реклама

KATAURI INTERACTIVE

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ДЕНДИ: НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

На экране огромный дикий мужчина с ирокезом и бородой сосредоточенно размазывает по земле субтильного кавайного юношу в вызывающе красном кимоно. Блондинистый мальчик пытается ходить юлой, швырять файерболы и корчить яростные гримасы – не помогает.

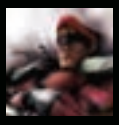
ВЕЧНО МОЛОДОЙ

Десять лет назад. Обшарпанное крыльцо провинциального подъезда. Я стою, облокотившись на ржавые перила, и тщетно пытаюсь объяснить друзьям по двору некоторые прописные истины. Что фигня этот ваш «стрит файтер», что там всю игру можно пройти Мистером Бизоном, но не потому, что он крутой, в фуражке и левитирует, а потому что у него на «вниз-нога!» есть неблокируемый суперудар.

Мы называли их «коронками» – заучивали эти коронные удары, переписывая их на вырванные из тетрадок листки из книжек с чит-кодами. Книжки те были дешевой полиграфии, с аляповатыми обложками и надписями вроде «100 000 секретов для Денди». Продавались на рынке. По ОРТ показывали финансовый кризис и дефолт, а в холле библиотеки по соседству закрывался игровой клуб – его держал предприимчивый студент Олег, который жил с мамой, десятью телевизорами и дюжиной приставок Sony Playstation One (самое трагическое было, когда он их перетаскивал туда и обратно каждое утро и каждый вечер). Время шло своим чередом – я забросил «денди» на антресоль, родители подарили на день рождения «сегу», а потом из далекого Новосибирска через проводника пришел самый настоящий компьютер – «пентиум три» со страшными 128 мегабайтами оперативной памяти и жестким диском на 6 (целых шесть!) гигабайт. У компьютера был колоссальный монитор с защитным экраном, клавиатура. Если бы мне тогда сказали, что через десять лет на PC появится «стрит файтер», я бы покрутил пальцем у виска и спокойно продолжил бы проходить первого «Гарри Поттера».

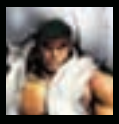
Capcom, как и все японские игровые разработчики, – люди со странностями. Из-за особенностей патентованного игрового

ТОР-10 «УЛИЧНЫХ БОЙЦОВ» ПО ВЕРСИИ «РС ИГР»



M. BISON

Главный злодей практически всех ключевых Street Fighter-игр: в четвертой части выступает в роли рядового бойца, что его ничуть не портит. Мистер Бизон – жуткий полумеханический мужчина в красной фуражке, без зрачков и с психически неуравновешенными способностями (когда Бизону грустно, он пускает из рук электричество и странные фиолетовые сгустки огня). В свободное от турниров время пытается захватить мир вместе со своей жутко законспирированной организацией Shadowlaw. Умеет немножко парить над землей, чем очень гордится.

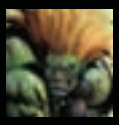


RYU & KEN

Заклятые друзья, учились у одного мастера, что объясняет подозрительное сходство всех приемов и ударов. В самой первой Street Fighter Кен был всего лишь альтернативной версией Рю – чтобы не путаться, когда два человека играют за одного и того же персонажа. Оба практикуют странную смесь каратэ, дзюдо и тэквондо, оба умеют делать «хайдоукен» – пускать во врага внушительных размеров файербол. Кстати, от слова «хайдоукен» поклонники серии почему-то приходят в неописуемый восторг.

DHALSIM

Далсим – йог, и это многое объясняет. Далсим, пожалуй, самый крутой йог на свете. Он умеет удлинять руки и ноги, за что не раз признавался недалекими «знатоками» серии читерским персонажем (дальность любых ударов увеличивается катастрофически), еще Далсим дышит огнем и очень смешно комментирует это тонким голосом: «YOGA FIRE!», «YOGA FLAME!» Вообще, Далсим, он как будда, ему пофиг на всю эту мирскую суету, он спокойно левитирует в позе лотоса, а кто не согласен – извините, придется подвинуться.



BLANKA

Младший брат марвеловского Халка, одичавший и разучившийся превращаться обратно в человека. Зато пропускает через себя электричество и больно бьет им всех, кто мешает ему спокойно дремать в джунглях. По легенде, Бланка когда-то был простым бразильским парнем, который однажды не очень удачно попал в авиакатастрофу – самолет упал в непроходимых джунглях, где Бланка и вырос диким зеленым электрическим монстром. Персонаж не столько трагический, сколько положительный – в Street Fighter 3 Alpha помогает другим борцам за демократию победить Мистера Бизона.

CHUN-LI

Китайская девочка с непомерно мускулистыми ногами, белыми бантами и шипастыми браслетами – это, если что, Чун Ли, агент Интерпола (по-видимому, китайского) под прикрытием. Ищет мести за убийство своего отца синдикатом коварного Мистера Бизона. Коронный удар – «молниеносный пинок ногой в прыжке с разворота». Когда Чун выполняет очень (ОЧЕНЬ) много пинков, у некоторых присутствующих ностальгическим образом дыбом встают волосы. Как ни странно, является первым в истории человечества женским персонажем в файтингах – что грустно и непонятно (см. мускулистые ноги).

E. HONDA

Архетипический сумоист с лицом и боевой раскраской недовольного жизнью индейца Черокки – более известен как Эдмонд Хонда. Мечтает стать самым крутым сумоистом в истории и жить вечно – для этого систематически путешествует автостопом в поисках достойных соперников. В Street Fighter Alpha 3 помогал Зангиеву разгромить базу злодеев, за что ему большое человеческое спасибо. Увлекается ношением специальных сумоистских трусов Mawashi исключительно красного или синего цвета.

VEGA

Манерный молодой человек в театральной маске и с когтистой перчаткой, позаимствованной у малоизвестного комикс-персонажа Росомахи. Вега родом из Испании, оттуда он прихватил красную тряпку и навыки матадора – правда, играть в корриду с соперниками у него получается неважно. Гораздо веселее царапать их перчаткой (которая, кстати, может в один прекрасный момент драматически слететь – как и маска). Еще у парня раздвоение личности: днем он честный Д'Артаньян в сверкающих кальсонах, а ночью… Ночью Вега творит непотребства.

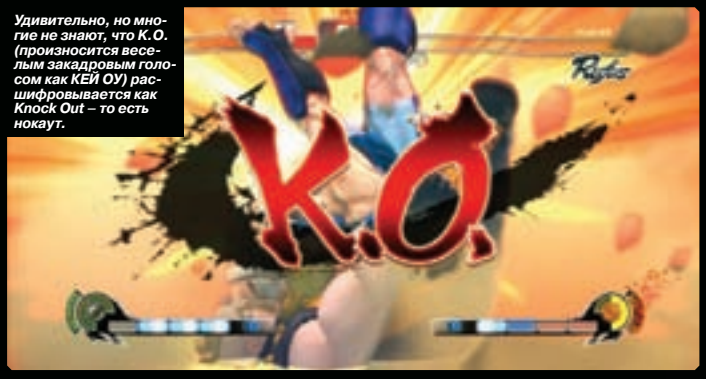
ZANGIEF

Любимый персонаж редакции «РС ИГР» да и всех, вообще говоря, русскоязычных людей – суровый, как челябинские мужчины, человек-медведь Зангиев, также известный как КРАСНЫЙ УРАГАН (Red Cyclone). Прошедший серьезные тренировки в Сибири (тренировался на невидимых сибирских белых медведях, отсюда и жуткие шрамы), он защищает честь своей страны и лично президента Горбачева – в одной из концовок Street Fighter 2 президент прилетает натурально на голубом вертолете и после короткой речи начинает плясать с Зангиевым лезгинку. Образ Зангиева крепчает по накалу прекрасного идиотизма от серии к серии – в Street Fighter Alpha 3 на его личной арене написано огромными буквами: «РАБОТАТЬ! РАБОТАТЬ! СЛУЖАЩИЙ». Фанаты Зангиева постоянно жрут водку, а еще у него очень мощный спецудар с непереводимым названием Spinning Piledriver – впервые в истории для выполнения такого удара нужно было прокрутить джойстик по кругу и, тщательно выверив время, нажать на «удар рукой» – за это Зангиев доброй феей взмывал к небесам в обнимку с растерянным противником, чтобы затем понятным местом припечатать беднягу к земле. В Street Fighter 4 он ничуть не изменился, разве что флаг СССР превратился в российский триколор. По этому поводу в интернете сейчас ходят слухи, что Зангиев лично знаком с Владимиром Путиным и учит его секретным приемам дзюдо на секретной даче премьер-министра в секретном городе Sochi.

GUILE

Уильям Гайл – бравый американский военный со странной прической и званием «полковник вооруженных сил». Как и все нормальные люди, мстит гнусному Мистеру Бизону за смерть друга Чарли – тот убил его на одном из им же устроенных бесчеловечных турниров. Женат, имеет дочь. В кинокартине «Уличный боец» (с Кайли Миноуг в главной роли) Гайла, между прочим, играл Жан-Клод Ван Дамм (артист отказался от издевательств над своей прической, поэтому фильм получился очень плохим).

Сюжета как такового в игре нет, зато у каждого бойца есть по два анимешных ролика – вступительный и заключительный.



Удивительно, но многие не знают, что K.O. (произносится веселым закадровым голосом как КЕЙ ОУ) расшифровывается как Knock Out – то есть нокаут.

После каждой победы персонажи считают своим священным долгом сказать что-нибудь в камеру. Привет моим папе и маме!

Персонаж C. Viper устраивает на экране с помощью своих огнедышащих каблуков примерно вот такое.

движка MT Framework все свои next-gen-проекты они начинают разрабатывать на PC, ну а потом уже без особого напряжения портируют на консоли – так получается быстрее и удобнее. «Недоделанная» же версия для PC чаще всего так и остается черновым прототипом, реже доводится до ума и выпускается в продажу (Lost Planet, Devil May Cry 4). Что именно случилось со Street Fighter 4, угадать одновременно просто и невыполнимо трудно – примерно как представить Барака Обаму в кресле президента США. Но факт остается фактом – скоро будет солнечно, скоро будет весело. На PC приходит лучший файтинг в этой грустной вселенной.

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

Street Fighter 4 – настоящий гость из детства. Гость из страны, где деревья были большими, а пепси-кола продавалась в бутылках с белой этикеткой. Он входит в дом в образе Зангиева в шапке Санта-Клауса и глупо улыбается – у него ведь нет сюжетной кампании с длинными видеороликами про конец света и ряженых супергероев (Mortal Kombat vs DC), нет сложного редактора персонажей… Есть только сущие мелочи: всемирная любовь до гробовой доски и когорты диких киберспортсменов, заучивающих сложнейшие комбинации и разговаривающих на своем внутреннем птичьем языке «кэнселов», «экс-мувов» и «гипер-комбов» (см. также Tekken, Virtua Fighter, Soul Calibur и пр.). В стране высоких технологий настоящий культ «стрит файтера»: аркадные автоматы, религиозные фанатики. Японские школьники делают страшные глаза и говорят: «ЧУВАК, ЭТО ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ». Самые заклятые циники подтянутся, скорее всего, к середине вечеринки – игра гениально умеет нравиться и подходить абсолютно всем.

Те, кто играл когда-то на «денди», «сеге» или «соньке», сразу вспомнят знакомые приемы – срабатывает так называемая мышечная память. Ощущения от того, что каждый палец помнит, как управлять огромным бразильским электрическим животным Blanka, просто потрясающие. Да, книжки с читкодами и списками комбинаций больше не понадобятся: сейчас все приличные файтинги дают почитать комбо-листы прямо из меню паузы, не отрываясь от процесса, хотя выписать их все на листочек как-то удобнее и аутентичнее, что ли.

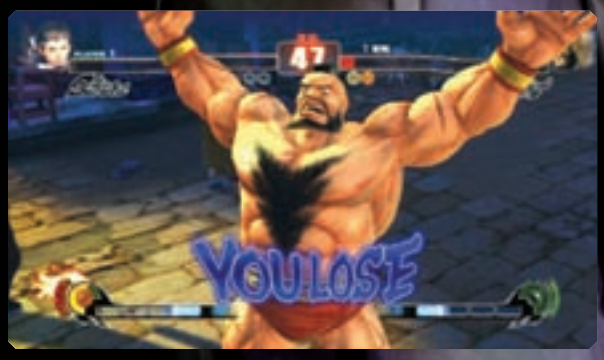
Ну а тем, кто на этом празднике жизни впервые, можно только позавидовать. Например, реакции людей, впервые услышавших фирменную реплику опасного мужчины Зангиева «BOLSHAAYA POBEEEDA», можно коллекционировать. Один мой знакомый, после того как я бесчеловечно и бесчестно размазал его по полу этим медведеподобным персонажем, от услышан-

ного буквально разрыдался от счастья: «Господи, как это прекрасно». Он был, правда, нетрезв, но все же.

Вообще, персонажи в Street Fighter – это отдельная радость бытия. Большая коллекция архетипов, мощных образов, сформированных коллективным бессознательным (это если по учебнику), а по сути – парад пародий на разные нации и типажи. Америку, к примеру, представляют: жертва фаст-фуда Руфус, гламурная девочка с мобильником по имени Кровавая Гадюка (Crimson Viper) (умеет устраивать на экране огненный ад каблуками, в перерывах болтает по мобильнику), перекачанный боксер с толкиеновским именем Балрог, военный мужчина с девиантной прической Гайл и, разумеется, блондинистый юноша в отчаянно красном кимоно Кен (не путать с другом Барби), один из двух фактических символов серии. Его идентичный японский друг Рю, как известно, бесчестно копирует все приемы Кена. Ну или наоборот – об истинной природе этого феномена науке известно не так много. Чтобы не запутаться во всех этих персонажах, где-то неподалеку здесь есть страшной космической силы врезка – десять лучших уличных бойцов, про которых обязан знать каждый образованный человек.

Девочка Сакура – простая японская школьница. Ну, почти.

Зангиев непобедим и бородат.



КУЛЬТ ЛИЧНОСТЕЙ

Потому что персонажи – это, наверное, самое прекрасное, что есть в Street Fighter 4, во многом благодаря способностям лучшего на планете файтингового 3D-движка. Никаких геймплейных революций: игра de facto по-прежнему вызывающе двухмерна. Это абсолютно та же первая или вторая Street Fighter, в который невероятно интересно не

ТОВАРИЩ! ТЕБЕ СРОЧНО НУЖЕН ГЕЙМПАД!

Прецеденты портирования файтингов на PC в последнее время, конечно, случались (см. очень внятные разборки кавайных мальчиков и девочек в Guilty Gear XX #Reload и Guilty Gear Isuka или крутые инди-забавы Ragdoll Kung-Fu и Mythic Blades), но были всего лишь необязательным исключением из правил. Проблем и причин много: традиции, менталитет и, самое важное, устройства ввода. Играть в файтинги без геймпада – скучно, глупо и мучительно больно. Пальцы на клавиатуре устают за считаные минуты, про какие-то комбо и спецприемы даже упоминать стыдно, плюс со стороны могут посмотреть как на сумасшедших и понять предельно неправильно. На помощь спешат только производители околокомпьютерной периферии – как говорят американцы, you'll name them. Эти святые люди уже долгие десятилетия пытаются продать владельцам персональных компьютеров странные куски пластмассы с непонятными кнопками, проводами, курками и маленькими джойстиками (которые на самом деле основа бытия любой консольной игры, это долго объяснять, но ОНИ У НИХ ВМЕСТО МЫШКИ). В большинстве случаев все эти попытки ничего, кроме праведного ужаса, не вызывают. Но next-gen шагает по планете неумолимо и безвозвратно – мы все тут взрослые люди, поэтому геймпад, друзья, иметь надо. Так завещал Владимир Маяковский.

только играть, но и просто смотреть. Из-за плеча играющих, отложив геймпад и запустив режим CPU vs CPU – да как угодно. Бойцы на полном серьезе произносят пафосные речи, устрашающе жестикулируют – экран пронзают росчерки ударов, потом кто-то выполняет очередной ультра-супер-прием, и начинается то, что мои западные коллеги называют метким словом eyecandy. Файтинга зрелищнее Street Fighter 4 на сегодняшний день просто не существует в природе.

ТОВАРИЩ, ВЕРЬ, ВЗОЙДЕТ ОНА

Как, увы, не существует в конечном своем виде и PC-версия – выпуск намечен на лето, и это все, что разработчики пока готовы сказать об игре. Да, будет поддержка всех известных науке устройств ввода. Нет, никуда не денется отличная оптимизация, унаследованная от PC-версии Devil May Cry 4 – 60 кадров в секунду игра должна будет выдавать на максимально возможном количестве среднестатистических PC. Скорее всего, сохранится и великолепный онлайн-мультиплеер с начислением очков за победы и умной системой автоматического выбора оппонента. Даже песня из вступительного ролика обязательно должна тебе понравиться. Не потому что она хорошая (обыкновенная японская попса), а потому что звучит она в великой видеоигре с названием Street Fighter 4. Хотя нет, подожди. Теперь уже в Компьютерной!! игре Street Fighter 4. Это как отмотать время на несколько лет назад, проснуться в 90-е, выключить телевизор с Супоневым и его передачей «Денди: Новая реальность», сделать потише радио «Юность», позвать друзей и вспомнить все.

Особо драматические моменты показываются в замедлении и с приближенной камерой: тут вовсю старается мимическая анимация персонажей.

Автор:
Роман Епишин (и возмущенный коллектив журнала)

ЭТО НАС ДОСТАЛО!

25 ПРИЧИН ДЛЯ РАЗДРАЖЕНИЯ

Все мы очень любим компьютерные и видеоигры, но это вовсе не значит, что в них нам нравится абсолютно все. За многие годы знакомства с индустрией у каждого из нас накопился внушительный список претензий к разработчикам. В этом материале мы собрали наиболее раздражающие факторы, которые год за годом доводят нас до белого каления. А конца и края этой истории не видно до сих пор!

1 Дневники и аудиодневники

Многие разработчики почему-то уверены, что сюжет интереснее всего развивать в объемистых записях, щедро разбросанных по уровням. Бежишь, бывало, по мрачным коридорам, весело отстреливаешь всяких гадов, и тут – бах, изволь притормозить, по плану пятиминутка чтения. И если сценарий тебе не побоку, приходится долго вчитываться в мелкие строчки чьих-то безжизненных переживаний, а то и вовсе копаться в рабочей переписке местных сантехников, гадая, на что намекают создатели. За примерами не надо далеко ходить: и в F.E.A.R., и в Doom 3 подобных сочинений более чем достаточно.

2 Небьющиеся машины

Машина, которая от удара о столб встает как вкопанная или весело отскакивает, словно резиновый мячик, – мечта любого автовладельца, но уж никак не игрока. Неужели авторам не ясно, что неубиваемый, вечно блестящий автомобиль гробит львиную долю азарта? Ну какой смысл избегать столкновений, рискованно лавировать в плотном потоке и проскакивать буквально в миллиметре от стены, если авария грозит лишь потерей скорости? В таком случае гораздо проще растолкать других участников движения и пройти поворот с отскоком от стены. Жизненно необходимое в гоночной игре ощущение риска и стимул постигать искусство виртуозного вождения сами собой пропадают.

3 Ролики, которые нельзя поставить на паузу или пропустить

Наверняка ты попадал в ситуацию, когда важный или зрелищный сюжетный ролик грубо прерывался звонком в дверь, шипением убежавшего молока или воплями забытой на балконе кошки. В такой ситуации не было бы ничего страшного, предусмотри создатели игры элементарную «паузу». Увы, такая функция по сей день большая экзотика. У этой проблемы есть и обратная сторона: невозможность пропустить назойливый ролик. В десятый раз начиная особенно сложную миссию в стратегии или загружая уровень в экшене, ты вынужден до зубовного скрежета просматривать одну и ту же сценку.

4 Иероглифы

За окном уж давно как XXI век, а языковой барьер в играх до сих пор нет-нет да дает о себе знать. Проявляется он в отсутствии поддержки кириллицы, из-за чего буквы русского алфавита превращаются в непонятные загогулины. В чатах эта проблема решается транслитом, хотя многих такой подход порядком раздражает. Однако куда больше злости вызывают дурацкие закорючки в настройках управления. Чтобы разобраться, какая кнопка для чего зарезервирована, приходится переназначать едва ли не все клавиши, выставляя вместо исковерканных русских букв латинские.

5 Патчи

Циничность отдельных издателей и разработчиков просто поражает. Первые патчи они выпускают в день релиза, причем без установки «заплатки» (которую, между прочим, нужно еще скачать) игра может и вовсе не запуститься. Это все равно что купить кроссовки и не обнаружить в комплекте шнурков. При этом продавец с вежливой улыбкой пообещает предоставить их совершенно бесплатно, вот только ехать за ними на склад придется самому покупателю. Но самое интересное – устранив одну проблему, патч частенько подкидывает две-три других, и тогда приходится ждать второго обновления. Если у разработчиков руки под стакан заточены, то процесс бесконечен.

6 Системы защиты от копирования с причудами

Времена, когда для запуска свежекупленной игры требовалось лишь наличие диска в приводе, давно прошли. Сейчас издатели используют все более суровые системы защиты от копирования, которые все равно не спасают от пиратов, зато успешно обеregают игры от честных покупателей. Чтобы запустить долгожданную новинку, приходится не только ждать, пока десятки гигабайт запишутся на жесткий диск, но еще и в обязательном порядке регистрировать копию через интернет, а также перезагружать компьютер. В довершение всех бед некоторые системы умудряются конфликтовать с программами вроде SecuROM, обрекая несчастного пользователя на мучительный поиск причин ошибок и способов их устранения.

7 Однотипные и затянутые обучающие режимы

Безусловно, понимание главных принципов игры необходимо, иначе знакомство с неординарной новинкой обернется мигренью. И обучающие режимы нужны – с этим никто не спорит. Вот только зачем их навязывать? Сразу вспоминается Black & White, где каждый раз, начиная кампанию заново, приходилось повторять давно вызубренный «курс молодого божка». Но даже там, где тренировка необходима, она, как правило, безобразно организована. Игрока добрых полчаса учат водить курсор по экрану и вращать камеру, и только после этого начинаются по-настоящему полезные уроки. Неужели трудно поделить обучение на два этапа – для начинающих и для продвинутых пользователей?

8 Запрет на сохранения в любом месте

Главное отличие игры от жизни – обратимость действий. В виртуальном мире любые ошибки легко исправляются, правда, иногда это сопряжено с изрядной нервотрепкой. Все дело в том, что многие разработчики отчего-то думают, будто им виднее, где и когда должен сохраняться игрок. В этих местах они расставляют контрольные точки, а если ты имел неосторожность угробить героя в метре от чекпойнта, изволь повторить весь многотрудный путь. Особенно это раздражает в экшенах вроде Tomb Raider: Anniversary, где шею можно свернуть на каждом шагу, а чекпойнты находятся далеко друг от друга.

9 Отсутствие у героя тела в FPS

Считается, что в шутерах от первого лица игрок наблюдает за происходящим глазами главного героя. Вот только в большинстве проектов персонажи какие-то странные. Формально они люди, однако весь их организм состоит из головы и растущих непонятно откуда (может, из ушей?) рук. Ни плечи, ни грудь, ни живот, ни даже ноги в поле зрения не попадают. Самое обидное, что такое вольное обращение с человеческим телом позволяют себе даже авторы выдающихся шутеров, например Half-Life 2. Если задуматься, создатели Mirror's Edge не сделали ничего особо выдающегося – они просто правильно изобразили вид «из глаз», но эффект, согласись, сногсшибательный. А ведь таким, по идее, должен быть каждый шутер от первого лица.

10 Неудобоваримые названия предметов в ролевых экшенах

«Пылающее боевое рубило», «окаймленные ученые наголенники охоты» – это не записки сумасшедшего, а названия предметов из Titan Quest: Immortal Throne. Увы, в этом отношении игра не уникальна. Практически в каждом ролевом экшене оружие и элементы доспехов обозначаются совершенно бредовыми словосочетаниями. Зачем разработчики придумывают столь монструозные наименования, остается только гадать. О благозвучии здесь речь не идет, а расшифровывать название, чтобы узнать характеристики предмета, все равно бесполезно, да и параметры, как правило, отображаются в специальных и гораздо более понятных табличках.

11 Идиотский перевод локализаторов

Автобусы водят шоферы, торты пекут кондитеры, а переводом занимаются переводчики – так устроен мир. Вернее, должен быть устроен, потому что, глядя на некоторые локализации, начинаешь сомневаться, что над ними работал вообще человек. Помнится, еще в «Промышленном гиганте 2» (вышел в 2002-м) буровые вышки добывали из скважин сразу «бензин», и за прошедшие годы ошибок не стало меньше. Форменный бардак начинается, когда локализаторы сталкиваются не с привычным английским, а с каким-нибудь восточным языком. Например, в русскоязычной версии китайской MMORPG Perfect World еще совсем недавно обитали «волшебная мышь макрофагов», «Чун-Армия ведро», «фирутальные пленники Кеннеди» и наш фаворит «льстивый заяц-убийца».

12 Скучные марафонские забеги

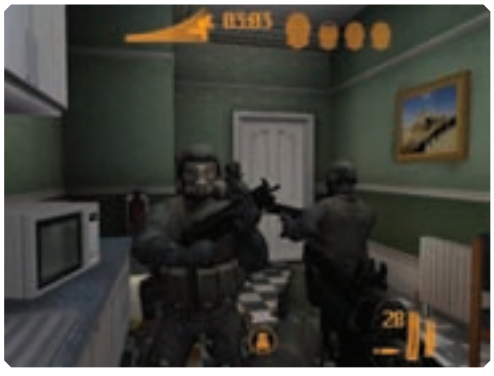
Получив короткую игру, пользователи обычно шумно возмущаются. Мол, заплатили немалые деньги, а развлекались всего 5–6 часов – безобразие. И пока порядочные разработчики тратят месяцы, а то и годы, чтобы создать побольше ярких, интересных уровней, их недобросовестные коллеги решают проблему быстро и без лишних хлопот. Они заставляют героев совершать марафонские забеги, даже и не думая как-то развлекать публику в долгой дороге. Все рекорды в этом отношении бьет экшен Alpha Black Zero: Intrepid Protocol, где приходилось по 10–15 минут мерить шагами угрюмую пустынную местность, не делая ни единого выстрела. Far Cry 2, впрочем, тоже хороша…

13 Захламленный инвентарь

Тяпки, грабли, ржавые ножи, дырявые штаны и похожие на ведра шлемы – такого барахла хватает практически в каждой RPG. Прикончив десяток-другой монстров, ты уже не знаешь, куда девать весь этот хлам, ибо инвентарь забивается под завязку, а выкидывать вещи жалко. Ведь скупщик оплатит старье звонкой монетой, а некоторые предметы могут пригодиться при выполнении сюжетных заданий. Впрочем, в этой проблеме, возможно, стоит винить не разработчиков, перенасыщающих свои проекты трофейным мусором, а нашу собственную жадность. Согласись, рука не поднимается вышвыривать все лишнее просто так, если в перспективе барахло можно продать.

14 Тупые напарники

Кретины, призванные оказывать главному герою всестороннюю поддержку, – гроза всех тактических шутеров и ролевых игр. Практически каждая студия на все лады расхваливает созданный ею искусственный интеллект, но результат обычно один и тот же. Соратники толпятся в дверях, мешая пройти, занимают укрытия, невозмутимо вытесняя оттуда игрока, и ввязываются в заведомо безнадежные драки лишь для того, чтобы через десять секунд бесславно погибнуть. Если горе-напарникам еще и отводится важная роль в сюжете, то суицидальный героизм оборачивается провалом задания, после чего игрок, как правило, громко и с выражением костерит разработчиков и их родственников.



15 Амнезия у героя как сюжетный прием

Написать интересный сценарий – большое искусство. Особенно тяжко приходится авторам совершенно нового проекта, ведь им нужно познакомить игрока с вымышленной вселенной, ввести в курс дела, растолковать базовые принципы существования фантастического мира. К сожалению, многие студии поддаются соблазну решить задачу бесхитростно, но быстро – лишить героя памяти. Страдающих амнезией персонажей компьютерных и видеоигр накопилось столько, что рассказ о них займет несколько десятков страниц.

16 Линейность коридорных шутеров

Словосочетание «коридорный шутер» предполагает отсутствие перестрелок на открытых пространствах и путешествий по необъятным просторам. Но при этом некоторые разработчики почему-то считают, что и коридор в таком проекте должен быть один. Большинство дверей наглухо запираются, развилки отсутствуют, и герою остается следовать одной-единственной петляющей тропой. Что же мешает сделать три параллельных коридора? Играть станет гораздо интереснее, да и стимул для повторного прохождения сразу появится.

17 Пуленепробиваемые и взрывоустойчивые деревянные двери

Верзила-десантник подходит к двери. За спиной у него висит дробовик, на поясе болтается связка гранат, а через плечо перекинут ручной гранатомет. Боец безрезультатно дергает дверную ручку и понуро бредет искать ключ. От этой ситуации за версту веет маразмом, но она год от года повторяется в далеко не самых бестолковых экшенах. Почему хлипкую калитку нельзя разнести в щепки гранатой или просто высадить замок из дробовика, для нас остается загадкой. У сверхпрочных дверей есть еще и прозрачные аналоги – пуленепробиваемые стекла, которые под градом свинца послушно трескаются, но ни за что не разлетаются вдребезги.

18 Нездоровый аппетит к свободному месту на жестком диске

Gears of War 2, Halo 3, Fable 2 – все это выдающиеся проекты для Xbox 360. Чтобы их запустить, достаточно вставить диск в привод консоли. Никакой установки на HDD не требуется, полная рабочая версия игры благополучно помещается на двухслойном DVD объемом чуть менее 9 гигабайт. Но что мы видим на PC? Даже отвратительный во всех отношениях шутер The Protector просит около 3 гигабайт свободного места, а Lost Planet: Extreme Condition, сначала, кстати, вышедшая на Xbox 360, требует все 8Gb! Однако по сравнению с Sacred 2 она скромна – той нужно 20Gb. Можно, конечно, вспомнить о более качественных текстурах и повышении скорости загрузки уровней, но не слишком ли велика цена? Кстати, некоторые игры требуют еще и дополнительное место при инсталляции, причем частенько исключительно на диске C.

19 Стремление игроделов снизить возрастной рейтинг

Год от года игры становятся все более реалистичными. Но чем правдоподобнее картинка, тем заметнее контраст между рафинированным миром на экране и суровой действительностью. Авторы стараются обойти острые углы, оставляя за кадром откровенные любовные зарисовки и правдоподобные сцены насилия. Те же, кто осмеливается показать все как есть, подвергаются нападкам со стороны «поборников морали». Стремление понизить возрастной рейтинг и тем самым расширить целевую аудиторию понятно, но если уж студия берется за брутальный реалистичный боевик, то хочется, чтобы она шла до конца, а не сворачивала на полпути!

Исчезновение тел противников

В любом проекте, где есть боевые действия, удовольствие доставляют не только сами сражения, но и созерцание их последствий. Разбросанные всюду обломки и тела поверженных врагов создают нужную атмосферу, усиливают эффект присутствия. Однако до сих пор в большинстве шутеров и тем более стратегий следы от взрывов и пуль, а также трупы очень быстро исчезают. Скажешь, экономия памяти? Но в Return to Castle Wolfenstein (вышла в 2001 году!) разработчикам как-то удалось решить эту проблему – убитые фрицы оставались лежать там, где упали. Да и в первой части Half-Life исчезала лишь часть тел...

Боссы без изюминки

Огромный, уродливый, очень живучий, больно кусает (бьет, стреляет) – так можно охарактеризовать боссов в большинстве игр. Порой доходит до абсурда. В криминальном боевике Kingpin: Life of Crime финальный злодей по сюжету – обычный человек, даром что серьезный мафиози. Однако ведет он себя как типичный босс, то есть играючи выдерживает попадание ракеты в толстый зад. И грустно, и смешно. Правда, в Painkiller – совсем другая картина: чтобы справиться с супермонстрами, одной сноровки было недостаточно, приходилось пораскинуть мозгами. Но это исключение лишь подтверждает правило: вместо оригинальных задачек, требующих смекалки, многие разработчики упорно подсовывают нам безмозглых верзил, для победы над которыми нужно лишь терпение и солидный боезапас.

Бездарная оптимизация

Нашумевшая Grand Theft Auto 4 отлично работает на Xbox 360, но ее компьютерная версия требует четырехъядерный процессор, мощнейшую видеокарту и 2,5 гигабайта оперативной памяти. Это лишь один из множества примеров безобразной оптимизации. Причем проблема касается не только игр, перенесенных с консолей. Графика того же «Сталкера» совершенно не соответствует его запросам. В итоге вместо того, чтобы наслаждаться приключениями, приходится копаться в настройках, понижая качество картинки, или тратиться на апгрейд системы. Ну куда это годится?

22 Пафос и шаблонность в сюжетах

Порой создается впечатление, что всех сценаристов выращивают в одной пробирке – иначе чем объяснить удручающую шаблонность их мышления? События большинства ролевых игр начинаются с того, что заточенное (изгнанное, побежденное) в стародавние времена Зло вновь обретает силу и выплескивается на земли несчастного королевства. Если же автор сценария предпочитает фантастику, а не фэнтези, то вместо канонического Зла используются кровожадные свирепые пришельцы. Найти в играх добрых инопланетян не легче, чем отыскать чистый сортир на провинциальном вокзале. А уж сколько пафоса разработчики вкладывают в свои сюжеты, описать невозможно. Что ни персонаж – то спаситель, от которого зависит как минимум судьба родного государства, но чаще – выживание всего человечества.

21 Бесполезные пистолеты

В жизни пистолет – крайне опасная вещь, как, впрочем, и любое другое огнестрельное оружие. Но в подавляющем большинстве шутеров баланс настроен таким образом, что за всю игру из этой хлопушки удается сделать лишь пару выстрелов, да и то в самом начале. С появлением первой же винтовки или дробовика необходимость в пистолетах отпадает. Спрашивается, на черта вообще включать их в арсенал? Только потому, что принято? С другой стороны, арсенал вполне можно сбалансировать таким образом, чтобы пистолет использовался чаще. Самый простой способ – устроить дефицит патронов к более серьезным видам оружия. На примере Resident Evil 4 видно, что и такой нехитрый метод довольно эффективен.

20 Ожидание сиквела

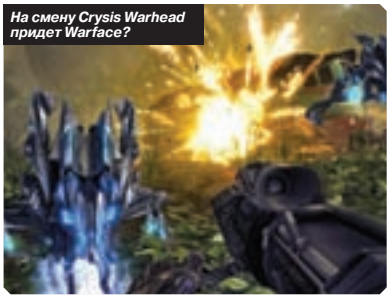
Пока нас не начали ежегодно пичкать разномастными сиквелами, мы и не знали, как это здорово, когда финал игры действительно является финалом. Сейчас практически не осталось проектов, где сюжет к концу полностью раскрывается. Всегда остаются какие-то недосказанности, вопросы без ответов, многозначительные намеки… Коммерческая выгода очевидна: пользователь оказывается на крючке, а издатель таким образом получает потенциального покупателя второй, третьей, четвертой и так далее частей. Но нам от этого не легче! Мы хотим узнать, кто такой G-Man и чем закончатся злоключения Гордона Фримена, прямо сейчас, а не через пять лет. Ждать продолжения безумно надоело!

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Крис Льюис, вице-президент Microsoft

Наша новая операционная система Windows 7, вне всякого сомнения, идеально подходит для игр. Она устойчивая и очень быстрая. Геймерам она понравится. Вы поймите, сердца всех сотрудников Microsoft с Windows и PC. Мы – компьютерная компания. Просто иногда интересы дела заставляют нас уделять немного больше внимания другой платформе (я имею в виду Xbox 360). Это все бизнес, только бизнес. ■



На смену Crysis Warhead придет Warface?

ГЕРОЙ КАРАОКЕ?

Компания Activision зарегистрировала новую торговую марку – Sing Hero. Похоже, издательство решило попробовать свои силы на рынке караоке-игр, где раньше господствовала серия SingStar. Впрочем, торговая марка – это еще не игра. У Activision, к примеру, зарегистрированы права еще и на такие «игры», как Drum Hero, Keyboard Hero и Guitar Villain. И где они?
В то же время немецкая компания Crytek подала документы на регистрацию продукта Warface. Поговаривают, это новый шутер, который делают в киевском филиале. ■

ФАКТ

400

ТЫСЯЧ АЗИАТОВ РАБОТАЮТ В «ЦЕХАХ» ПО ДОБЫЧЕ ВИРТУАЛЬНЫХ ДЕНЕГ В MMORPG

ЛАРА КРОФТ МЕНЯЕТ ГРАЖДАНСТВО

Похоже, следующая Tomb Raider будет издана Square Enix.

Была Лара британской аристократкой, станет гражданкой Страны восходящего солнца. Японская компания Square Enix, заинтересованная в экспансии на Запад, решила купить английское издательство Eidos, владеющее правами на такие серии, как Tomb Raider, Hitman и Deus Ex. Поговаривают, сделка будет завершена уже в мае.
Весь прошлый год Eidos не везло. Убытки достигли астрономической суммы (99 миллионов евро), было закрыто несколько внутренних студий и прекращена разработка дюжины проектов. Руководство компании не отрицало, что ищет покупателя. Предполагалось, им станет медиахолдинг Time Warner, владеющий 20 процентами акций Eidos. Однако неожиданно в борьбу вступило издательство Square Enix, всем знакомое по серии Final Fantasy. Не сказать, чтобы у японцев сейчас все было тип-топ (сказывается мировой кризис), однако деньжата водятся. Некоторое время назад Square Enix за 200 миллионов долларов попыталась приобрести компанию Tecmo (файтинги Dead or Alive), но получила отказ. И тогда японцы переключили внимание на Eidos. Они предложили по 32 пенса за акцию, что втрое выше рыночной цены. Общая сумма предложения – порядка 120 миллионов долларов. Руководство Eidos и крупнейшие акционеры, включая Time Warner, уже сказали «да». Так что вопрос практически решен. ■

А доделывать Final Fantasy 13 будут создатели Hitman. Шутка.

Реклама

Попробуй, и тебе понравится

1 000 000 мелодий для твоего мобильного на wap.mts.ru

Скачай 4 композиции и получи 5–ю бесплатно!
Набери *111*224#

wap.mts.ru

МТС
оператор связи

Услуга платная. Стоимость WAP/GPRS–трафика согласно тарифному плану абонента.
Подробности – на сайте www.mts.ru

По слухам, RE5 выйдет на PC уже в этом году.

НА НАШЕЙ ВОЛНЕ

Хоррор-экшен Resident Evil 5 – на прилавках магазинов. Фэны неистовствуют, критики рукоплещут. И только PC-ортодоксы, как дураки, стоят в сторонке. Им нет доступа на этот праздник жизни, ведь пока игра вышла только на консолях нового поколения. Впрочем, Capcom уже начала подмигивать тем, кто выбрал компьютер в качестве игровой платформы. Скажите, спрашивают одного из начальничков Capcom Кристиана Свенссона (Christian Svensson), будет ли PC-порт? «Отличный вопрос! – восклицает Свенсон. – Не могу на него ответить сегодня. Вероятность есть, так что оставайтесь на нашей волне». ■

Никто не ждал сиквела LEGO Indiana Jones.

КЛАССИКА ИЗ КУБИКОВ

Одна из аниматоров британской Traveller's Tales Шарлотта Паркер (Charlotte Parker) проболталась в интернете, над какими проектами трудится студия. Во-первых, она сообщила, что совсем скоро мир познакомится с LEGO Harry Potter, тем самым подтвердив давно витавшие слухи. Во-вторых, компания разрабатывает новую игру о приключениях Индианы Джонса. Судя по названию (LEGO Indiana Jones: The Kingdom of the Crystal Skull), аркада делается по мотивам прошлогоднего фильма Стивена Спилберга о королевстве хрустального черепа. Паркер также поведала, что Traveller's Tales подготовила прототип игры LEGO Hobbit. ■

ALIENS RPG ОТМЕНЕНА?

ХОДЯТ СЛУХИ

Создатели Aliens versus Predator делают третью часть.

Aliens: Colonial Marines обещали выпустить в начале этого года.

В конце 2006 года Sega купила права на разработку игр по мотивам культовой кинофантастики «Чужие». Вскоре были анонсированы шутер Aliens: Colonial Marines (за авторством Gearbox Software) и так называемая Aliens RPG от Obsidian Entertainment. Увы, разработка шла медленно, геймеров не баловали на скриншотами, ни «вкусными» подробностями проектов. И вот…

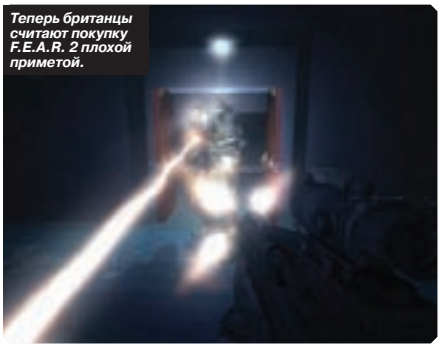
Согласно неподтвержденным данным, ролевая игра во вселенной Чужих отменена. В Obsidian прошли увольнения, на биржу труда отправлены 20 человек, и в своих резюме они открыто указывают, что трудились над «скоропостижно скончавшейся» Aliens RPG. Пошли слухи и о закрытии самой студии, но руководство компании их опровергает.

У Aliens: Colonial Marines тоже не все в порядке. Релиз игры задержан, и она выйдет никак не раньше 2010 года. Если выйдет вообще. Поговаривают, боссы Sega сильно недовольны качеством Colonial Marines и подумывают, не передать ли проект другому разработчику. Есть вероятность, что и Aliens RPG будет реанимирована иными игроделами. Но шансы невелики – у японской компании сейчас большие убытки.

Sega отказалась комментировать слухи. И неожиданно анонсировала новый шутер Aliens vs. Predator. Его делает студия Rebellion, в 1999 году выпустившая первую часть этой FPS-серии. ■

КОШКИ РЕКЛАМИРУЮТ F.E.A.R. 2

Эти кошки работают на WBIE.



Теперь британцы считают покупку F.E.A.R. 2 плохой приметой.

В погоне за вниманием покупателей пиарщики издательства Warner Bros. Interactive Entertainment удивили всех. Им на глаза попались результаты соцопроса британцев, посвященного дурным приметам. Пятое место в списке несчастливых предзнаменований заняла черная кошка, перебежавшая дорогу, третье – пятница, 13-е. Первое место досталось разбитому зеркалу. Пиар-служба WBIE проанализировала все эти данные, и 13 февраля, в пятницу, выпустила на улицы Лондона черных кошек в специальных жилетах с рекламой шутера F.E.A.R. 2: Project Origin. Не бродячих, разумеется, а специально натренированных. Жаль, рекламщики забыли повесить кошкам на шею разбитые зеркальца – для пущего эффекта.

Кампания имела большой успех, ее обсуждали все. А WBIE только этого и надо. «Ежедневно нас бомбардируют огромным количеством рекламы, и люди научились не замечать ее, – сказал представитель издательства. – Но поскольку дурные знаки привлекают внимание британцев, мы решили этим воспользоваться».

Ох, не знаем, хорошая ли это была идея. Поговаривают, продажи F.E.A.R. 2 ниже ожидаемых… ■

Реклама

BATTLE FORGE
СТРАТЕГИЯ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ -
ONLINE!
– Вас ждут эпические сражения в фэнтезийном мире, раздираемом войной!
– Постройте собственную уникальную армию при помощи виртуальных коллекционных карт
– Выигрывайте, покупайте и обменивайте карты для пополнения коллекции
– Объединяйтесь для игры в сценарии с участием 2, 4 или 12 человек
– Не тратьте время на строительство баз - просто призывайте существ на поле боя
– Уничтожайте противников могущественными заклинаниями
– Зарабатывайте награды и повышайте уровень ваших войск
ПОПРОБУЙТЕ ПРЯМО СЕЙЧАС -
WWW.BATTLEFORGE.RU
В ПРОДАЖЕ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ PC В МАРТЕ 2009
BATTLE FORGE
PC
12+
EA
PHENOMIC
PC DVD
12+

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Дэвид Кейдж, режиссер Fahrenheit, сценарист

Голливудские актеры (и их агенты) настолько не уважают игры, что обычно обсуждают с разработчиками только сумму гонорара и сколько времени придется провести в студии. Никого не волнует, каким ты видишь персонажа. Актеры редко соглашаются тратить время на обсуждение своих героев. Все, что они хотят, – максимум денег в обмен на минимум времени. И еще чтобы игра не повредила их имиджу. ■

Токен озвучила проморолик StarCraft 2. И все.

STARCRAFT 2 ТЕРЯЕТ ГОЛОС

Глава Activision Blizzard Бобби Котик (Bobby Kotick) сообщил: публичное бета-тестирование StarCraft 2: Wings of Liberty начнется «через несколько месяцев». По слухам, релиз состоится осенью. Однако не надейся услышать в игре голоса Глиннис Токен (Glynnis Talken) и Роберта Клотворти (Robert Clotworthy), озвучивших десять лет назад королеву зергов Сару Керриган и шерифа колониального ополчения Джима Рейнора. Blizzard решила нанять других актеров (хотя с Токен велись переговоры). Фэны расстроены. ■

ФАКТ

1.5

МИЛЛИОНА КОПИЙ МУЛЬТФИЛЬМА RESIDENT EVIL: DEGENERATION ОТПРАВЛЕНО В МАГАЗИНЫ

MIDWAY ПРОДАЕТ MORTAL KOMBAT

Кто-нибудь, добейте уже Midway!

Wheelman укатила к Ubisoft.

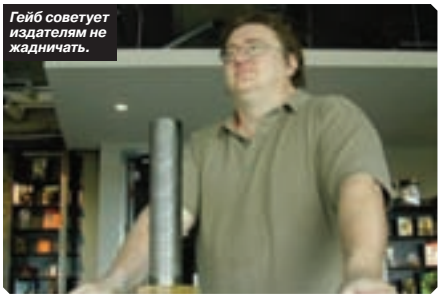
Почему Midway продает права на серию Mortal Kombat, файтинг-серию, кормившую компанию не одно десятилетие? Да потому что деваться некуда. Американское издательство объявило себя банкротом. Сумма долга – 240 миллионов долларов. Руководство уговаривало кредиторов подождать, и те ждали до поры до времени, но терпению есть предел.

Пока оформляется процедура банкротства (а процесс это небыстрый), компания продолжает работать в обычном режиме. Впрочем, в обычном – не вполне корректно сказано. Чикагский офис опустел: уволена большая часть сотрудников. Ведется разработка пары проектов, на большее денег нет. До распродажи мебели и оргтехники еще дело не дошло, а вот интеллектуальная собственность Midway уже выставлена на продажу. Французская Ubisoft за 6 миллионов долларов купила права на издание гоночного экшена Wheelman в США, Австралии, Англии и ряде других ключевых стран. Сейчас на продажу выставлена серия Mortal Kombat. Как стало известно, управленцы Midway получат солидную премию, если отыщут нового хозяина для Джонни Кейджа и Рейдена. Рассматривается и другой вариант: найти финансирование под разработку следующей Mortal Kombat, но ведь продать проще и выгоднее.

Боссы Midway уверяют: компанию еще можно спасти. Кто-нибудь верит? ■

ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ СЧИТАЕТ БАБКИ

В скидочный уик-энд Left 4 Dead пришлось отбиваться от покупателей.



Гейб советует издателям не жадничать.

Любопытные вещи озвучил глава Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) в ходе конференции разработчиков и издателей D.I.C.E. Summit. Он сообщил, что цена на игры... сильно завышена. Valve провела эксперимент, и на один уик-энд вдвое снизила цену на шутер Left 4 Dead (имеется в виду электронная версия, распространяемая через сервис цифровой дистрибуции Steam). Продажи выросли на 3000 процентов! Игра принесла больше прибыли, чем в премьерную неделю. И всему причиной ценник – 24 бакса 99 центов.

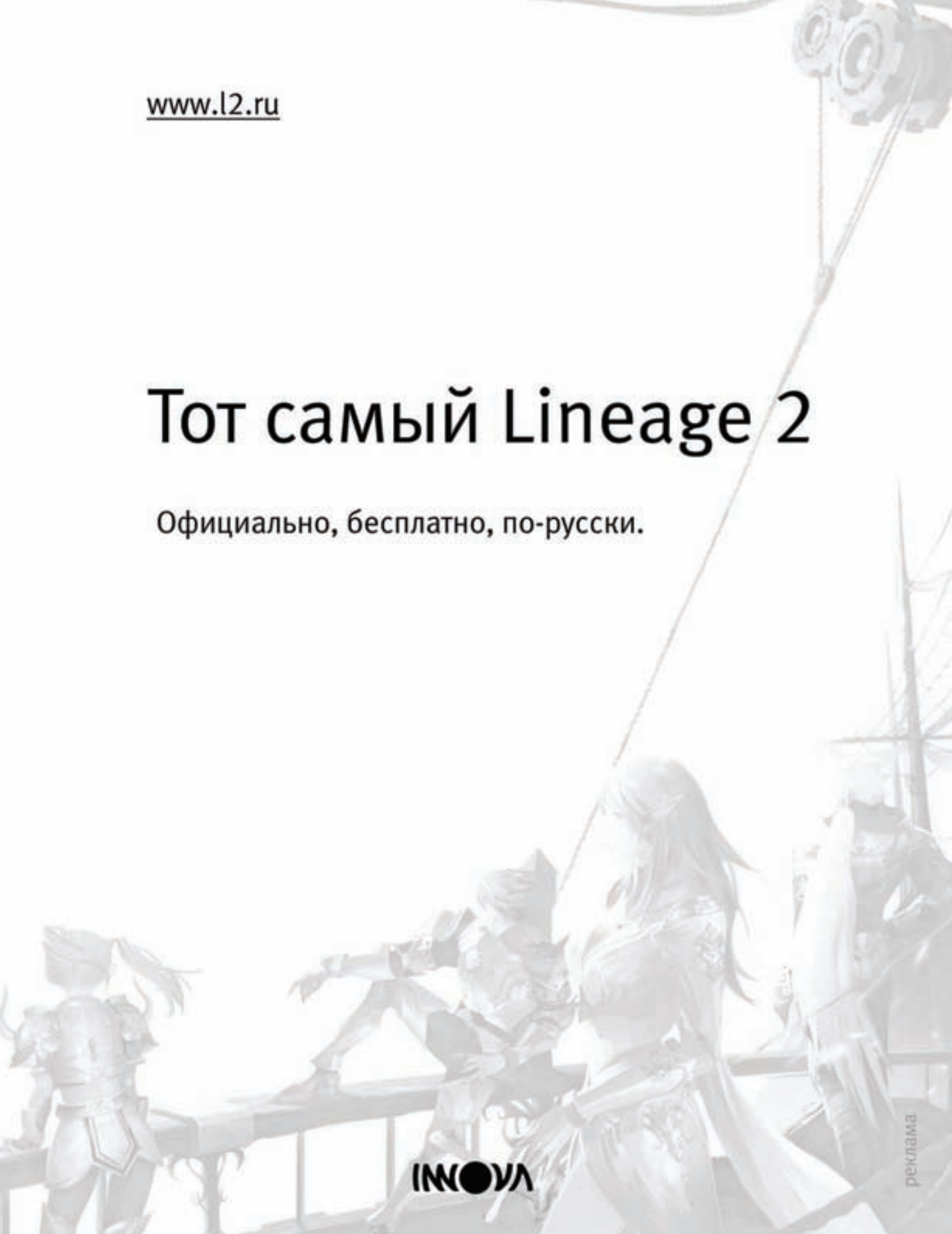
Гейб Ньюэлл привел невероятные данные (верны для сервиса Steam). Оказывается, 10-процентная скидка приводит к 35-процентному увеличению продаж. Имеется в виду не количество купленных экземпляров, а именно выручка. 50-процентное снижение дает рост продаж на 320 процентов. А теперь задержи дыхание: 75-процентная скидка увеличивает продажи на 1470 процентов. Все, можешь выдыхать. Получается, отдавать дешево выгоднее, чем брать полную цену.

Ньюэлл также отметил, что использование системы защиты от копирования снижает ценность продукта и толкает геймера в объятия пиратов. ■

www.l2.ru

Тот самый Lineage 2

Официально, бесплатно, по-русски.



INNOVA

реклама

Сейчас Джексону не до игр.

КОЛЛЕКЦИЯ С МОЛОТКА

Король поп-музыки Майкл Джексон (Michael Jackson) никогда не скрывал своего интереса к игровым автоматам. У него ведь не было детства, он с младенчества гастролирует. Поскольку деньги у Джексона имелись, он потихоньку накопил огромную коллекцию игровых автоматов. Были у него и Super Street Fighter 2, и Need for Speed, и Lara Croft Tomb Raider, и Crazy Taxi. Почему были? Все это богатство – больше сотни автоматов – выставлено на аукцион. Если желаешь что-нибудь прикупить, 24 апреля приезжай в Беверли-Хиллз и найди отель Beverly Hilton. Да, не забудь, за вход берут 20 баксов.

Bizzare Creations запомнилась экшеном The Club.

БОНДУ – НЕТ

Activision Blizzard решила не выпускать в 2009 году игр с Джеймсом Бондом в главной роли. Официальная версия причин – «чтобы избежать ненужной конкуренции с Call of Duty: Modern Warfare 2». Однако, по неофициальной информации, в разработке находится не шутер, а гоночный экшен. Непонятно, о какой конкуренции говорят боссы Activision Blizzard? Очевидно, они просто решили дать студии Bizarre Creations дополнительное время на отладку геймплея. Вряд ли издатель заинтересован в повторении истории с James Bond: Quantum of Solace. Шутер вышел на шести платформах и разошелся в США неудовлетворительным тиражом в полмиллиона экземпляров.

WRATH OF THE LICH KING ПОД ЗАПРЕТОМ В КИТАЕ

Может быть, цензорам не понравилась эта дама?

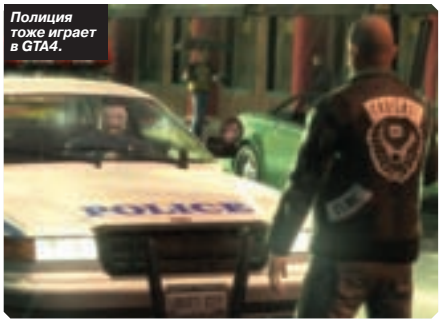
СКАНДАЛ МЕСЯЦА

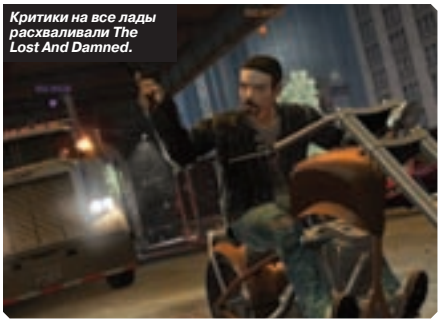
Китайские пираты сами перевели Wrath of the Lich King.

В скоре после выхода Wrath of the Lich King, второго дополнения к главной MMORPG планеты – World of Warcraft, безвестные китайские умельцы коекак «локализовали» addon и выложили в интернет. «Пиратка» позволяла играть на западных серверах. Разумеется, Blizzard и компания The9, китайский оператор WoW, тут же встали на защиту своего продукта: ликвидировали ссылки на «локализацию» в интернете, а переводчиков отправили в трудовые лагеря.

Сейчас стало известно, почему, возможно, жители Поднебесной не стали дожидаться официального релиза Wrath of the Lich King. Дело в том, что пока addon... запрещен китайскими чиновниками. Сотрудники The9 уже два раза отдавали цензорам на рассмотрение локализованную версию дополнения и оба раза получали отказ. То есть игру нельзя выпускать на территории Китая. Местные геймеры ропщут и готовят восстание. Руководство Blizzard призывает сохранять спокойствие. Как оказалось, подобные проблемы были и у World of Warcraft: The Burning Crusade. Цензоры выдвинули ряд претензий, в том числе почему-то придрались к дизайну скелетов. Однако когда The9 и Blizzard внесли нужные изменения, релиз сразу же разрешили. Те же проблемы и у Wrath of the Lich King. Интересно, что в нем не устроило чиновников? Король лич?

СЛЕДУЮЩАЯ GTA ВЫЙДЕТ В 2010 ГОДУ?


Полиция тоже играет в GTA4.


Критики на все лады расхваливали The Lost And Damned.

Б ухгалтерия Take-Two Interactive поделилась грустной весточкой: в последнем финансовом квартале компания понесла убытки в размере 50 миллионов долларов. Но не все так плохо. В феврале состоялся релиз The Lost And Damned, первого дополнительного эпизода Grand Theft Auto 4, разработанного эксклюзивно для консоли Microsoft. Дом, который построил Гейтс, уже сообщил о рекордных продажах, что не удивительно, учитывая тираж GTA4 (13 миллионов, больше половины – версия для Xbox 360). Точная цифра не названа, но, по оценкам экспертов, The Lost And Damned купили и скачали уже миллион раз, а к осени тираж дополнения достигнет 2 миллионов. К тому времени доделают второй эксклюзивный эпизод GTA4. За эти addons Microsoft заплатила 50 миллионов долларов, и, конечно же, компания заинтересована в возврате средств. А значит, нельзя отрицать вероятность выпуска PC-версии обоих дополнений. Их можно распространять через Games foe Windows Live – отличная раскрутка для пока малопопулярного сервиса.

Аналитики также пророчат выход в 2010 году следующей игры из серии Grand Theft Auto.

УЛИЦЫ ДЛЯ НЕГО – ПОЛЕ БИТВЫ.
ТАЧКА – ЕГО ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ.

БЕШЕНЫЙ ДРАЙВ ПОГОНИ
С 12 МАРТА 2009 ГОДА

16+ www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
MIDWAY
AD GAMES

Wheelman © 2009 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», www.nd.ru, 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

www.wheelmangame.com

реклама

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Американ МакГи, глава студии Spicy Horse

Мы решили снова навестить Алису, посмотреть, как у нее дела. Рынок требует игр, в которых морпехи палят из пушек, и я рад, что и издательство Electronic Arts позволило мне заняться проектом иного толка. Он более художественный. Столько людей вложили время и силы в воссоздание реальности с помощью новых движков. Но эти движки отлично подходят и для создания сюрреалистичной картинки. ■

Ну вылитая Меган Фокс!

ПРИНЦ КИНО

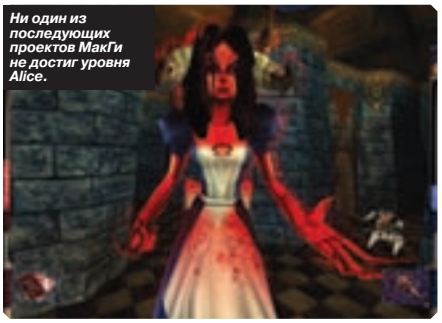
Создатель экшен-серии Prince of Persia Джордан Мехнер (Jordan Mechner) был нанят кинокомпанией 20th Century Fox. Ему поручено написать сценарий приключенческого фильма по мотивам комикса Fathom. Сюжет построен вокруг девушки Аспен, которая случайно узнает, что принадлежит к расе водных гуманоидов и умеет управлять водой. Главную роль прочат звезде «Трансформеров» Меган Фокс (Megan Fox). Для Мехнера Fathom – второй сценарный опыт. Ранее он помогал в написании «Принца Персии: Пески времени». ■

ФАКТ

1 МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ – РАЗМЕР НЕДАВНЕЙ ПРЕМИИ ЭДА БУНА, ОТЦА СЕРИИ MORTAL KOMBAT

АЛИСА ВОЗВРАЩАЕТСЯ В ДУРДОМ

Первый арт «Возвращения Алисы».



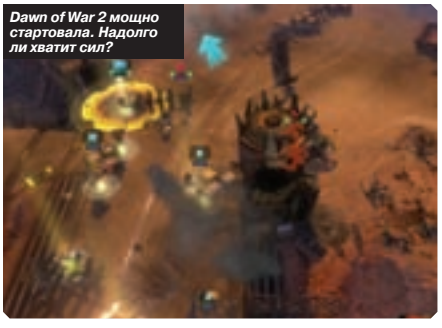
Ни один из последующих проектов МакГи не достиг уровня Alice.

В 2000 году издательство Electronic Arts выпустило сюрреалистический экшен American McGee's Alice, разработанный студией Rogue Entertainment под руководством упомянутого в названии Американа МакГи. Игра получилась отличная и ныне считается культовой. Однако продажи оказались ниже, чем надеялись «электроники», и пути МакГи и EA разошлись. Но… не прошло и десяти лет, как издательство решило снова обратиться к творчеству Льюиса Кэрролла. Выступая на конференции с докладом «Не бойтесь перемен» генеральный директор Джон Риччитьелло (John Riccitiello) анонсировал The Return of American McGee's Alice. Название рабочее, а потому довольно бестолковое. Риччитьелло уточнил: нас ждет не ремейк, а полноценный сиквел. Американ МакГи пояснил: Алисе предстоит вернуться в страну чудес, чтобы решить психологические проблемы, возникшие у нее во взрослой жизни.

Игру разрабатывает шанхайская студия Spicy Horse (American McGee's Grimm), которой заправляет МакГи. Сценаристом и продюсером «Возвращения» выступает Р. Дж. Берг (R.J. Berg), человек, выполнявший те же самые функции во время разработки оригинальной American McGee's Alice. Дата релиза неизвестна, пока проект находится в подготовительной стадии. Игра выйдет на PC и консолях нового поколения. ■

THQ НА ПОРОГЕ БАНКРОТСТВА

Если Red Faction: Guerrilla провалится, на THQ можно ставить крест.



Dawn of War 2 мощно стартовала. Надолго ли хватит сил?

Многие аналитики считают, что американское издательство THQ в ближайшее время последует примеру Midway и обанкротится. В последнем квартале 2008 года компания понесла 200-миллионные убытки. Полным ходом идут сокращения. Всего планируют уволить 600 человек. Уже отправлены на биржу труда 87 тестеров студии Volition, занятой сейчас шутером Red Faction: Guerrilla. Также издатель решил выпускать не 4-5 высокобюджетных проектов в год, а всего два, максимум три. Соответственно урезана сумма, выделяемая на разработку. В довершение ко всем бедам THQ может вскоре потерять лицензию на выпуск игр по анимационным фильмам студии Pixar. А между тем доходы от «диснеевской» продукции составляли 20 процентов годовой выручки издательства. Начальство THQ уверяет, что ситуация не так плачевна, как некоторым кажется. Стратегия Warhammer 40.000: Dawn of War 2 дебютировала на первом месте рейтинга продаж компьютерных игр в США, Австралии и почти во всех европейских странах. На подходе Company of Heroes: Tales of Valor и Red Faction: Guerrilla. Кроме того, THQ планирует взять кредит. ■

реклама

www.novaonline.ru

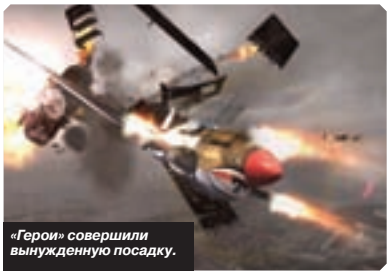
Масштабная клиентская онлайн игра для настоящих и будущих ценителей MMO, Action и RPG. Уникальное объединение высочайшей динамики жанров Action/Shooter с системой развития персонажа RPG даст вам совершенно новый игровой опыт и доставит удовольствие. Почувствуй вкус игры.

© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.

Дата релиза Rage – when it's done.

RAGE В 2010 ГОДУ

Из списка «Во что поиграть в 2009-м» можешь смело вычеркивать шутер «на колесах» Rage. Генеральный директор компании id Software Тодд Холленшид (Todd Hollenshead) признался, что постапокалиптический FPS в духе «Безумного Макса» не выйдет в этом году. Игра была анонсирована на конференции компании Apple в 2007 году, и многие надеялись: проект близок к завершению. К сожалению, нет. И Doom 4 тоже, разработка в самой ранней стадии. Зато этим летом на прилавках магазинов появится Wolfenstein, шутер, перезапускающий культовую серию id. Игру делает студия Raven Software. ■



«Герои» совершили вынужденную посадку.

SIN CITY ПОД ВОПРОСОМ

Вероятно, в апреле прекратит свое существование компания Red Mile Entertainment. У калифорнийского издателя кончились деньги, и если руководству не удастся срочно выбить кредит в 10 миллионов долларов, на дверь можно вешать замок. Это погубит две игры: экшен Sin City: The Game по мотивам комикса «Город грехов» и авиасимулятор Heroes Over Europe. Разработчик последней – австралийская студия Transmission Games уже заморозила проект, поскольку Red Mile задолжала 281 тысячу долларов. Кто делает Sin City: The Game (и делает ли вообще), непонятно, поскольку издатель не признается, кому поручил создание игры. ■

ГРЯДЕТ РЕМЕЙК SILENT HILL?

ХОДЯТ СЛУХИ

Похоже, после Silent Hill: Homecoming серия перешла в руки западных разработчиков.

Студия Climax ныне специализируется на Silent Hill.

Хоррор-экшен Silent Hill вышел на PlayStation десять лет назад. Эта часть – единственная в серии, так и не портированная на PC. Однако недавно появилась надежда, что персональщикам все-таки удастся поиграть в Silent Hill, не прибегая к помощи эмуляторов. Ходят слухи, японская компания Konami затеяла ремейк первой части серии. Игра разрабатывается английской студией Climax, создавшей неплохо встреченную критиками Silent Hill: Origins (она вышла на PS2 и PSP).

Недавно Британский совет по классификации фильмов, присваивающий возрастные рейтинги, в том числе и играм, получил на рассмотрение некий проект под названием Silent Hill. В графе «платформа» значится PlayStation 2, однако «цензоры» разъяснили: если контент не меняется, игру можно выпускать на любой платформе, не повторяя процедуру получения рейтинга. Теперь одни уверяют, что Konami делает ремейк Silent Hill для Wii и PSP, другие же уверены: речь идет о полноценной next-gen-переделке. Кому верить, решай сам. Konami в этом не помощник – компания отказалась от комментариев. Однако нам достоверно известно: студия Climax работает над Silent Hill нового поколения, целевые платформы: Xbox 360, PS3 и PC. Вот только будет ли это ремейк оригинала или же следующая игра в серии? ■

УВЕ БОЛЛУ НУЖНЫ ТВОИ ДЕНЬГИ

Эти люди не стесняются признаться, что снялись в Far Cry.

Подайте Боллу кто сколько сможет.

Накануне вручения премии «Оскар» в Лос-Анджелесе прошла 28-я церемония награждения «Золотая малина» – за сомнительные заслуги в области кинематографа. Немецкий кинотворец Уве Болл (Uwe Boll) был признан победителем в номинации «Худший режиссер» (сразу за три картины: «Во имя короля», «Тонельные крысы» и «Постал»). Он также получил спецприз – «За наихудшие карьерные достижения».

Вскоре после убедительной «победы» херр Болл обратился к народу «за вспоможением». Он затеял новый фильм, и ему не хватает сущей малости – 18.5 миллиона баксов. Немец предлагает людям стать сопродюсерами. Проще говоря, пожертвовать ему 50 долларов, а за это потом получить DVD с фильмом и его автографом. Уве оговаривает: если затея не выгорит, он вернет «вкладчикам» часть денег. Но только часть!

Тем временем вышел новый фильм Болла – боевик Far Cry, экранизация сам знаешь какого шутера. Фильм стоимостью 30 миллионов долларов пока шел только в кинотеатрах Германии (кассовые сборы – полмиллиона евро), Австрии и Турции. Критики, как обычно, в шоке от бездарности Уве. ■

БЕСШОВНАЯ КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА Мгновенно подключайтесь к сражению с друзьями по сети - до 8 игроков одновременно.
УПРАВЛЕНИЕ СРАЖЕНИЕМ Интуитивная система WHIP SELECT™ для управления войсками на огромных полях сражений.
ВЕРТИКАЛЬНОСТЬ Повелевайте стратегическими высотами - и вы сокрушите любую армию противника.

РЕКЛАМА
16+
www.pegi.info
AMD
PLAYSTATION 3
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
SEGA
www.sega-europe.com

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Глен Скофилд, продюсер Dead Space

Раньше считалось, что люди покупают игры только под Рождество. И вдруг… GTA4 выпустили в апреле, Resident Evil 5 – в марте. Мнение, будто бы хиты нужно издавать только под Рождество, устарело. Мы наконец-то заметили, как работает киноиндустрия. Блокбастеры выходят не только в конце года, но и летом, и весной – да в любое время. Вот и игру можно выпустить когда угодно. Если она хорошая, ее купят. ■

«Звездный путь» скачать не забудь.

В НОВЫЙ ПУТЬ

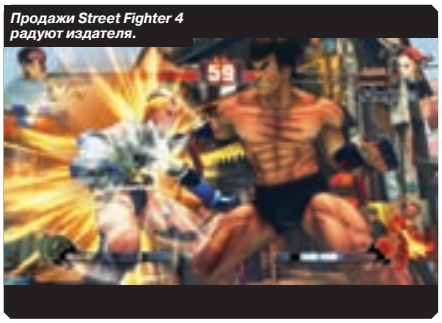
7 мая состоится премьера фантастического фильма «Звездный путь», снятого создателем сериала «Остаться в живых» Джей Джей Абрамсом (J.J. Abrams). Фэны бесконечной саги о звездолете «Энтерпрайз» пронюхали, что тогда же выйдет игра по мотивам – Star Trek: DAC. Подробностей никаких. Известно лишь, что проект разрабатывается студией Naked Sky Entertainment, знакомой по экшену Roboblitz. По слухам, Star Trek: DAC – космическая стрелялка, причем бюджетная. Скорее всего, распространять ее будут через интернет. ■

ФАКТ

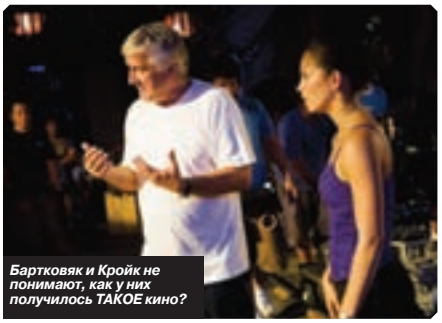
63

СЕРВЕРА ММО-ИГРЫ WARHAMMER ONLINE БЫЛИ ЗАКРЫТЫ В США И ЕВРОПЕ

«УЛИЧНЫЙ БОЕЦ» НЕ БОИТСЯ КИНОКРИТИКОВ



Продажи Street Fighter 4 радуют издателя.



Бартковяк и Кройк не понимают, как у них получилось ТАКОЕ кино?

Состоялась премьера нового фильма по мотивам игровой серии – «Уличный боец: Легенда Чун Ли» (российские кинопрокатчики наградили картину незатейливым именем «Стритфайтер»). Режиссер «Ромео должен умереть» и Doom Анджей Бартковяк (Andrzej Bartkowiak) вряд ли доволен сборами и отзывами критиков. В дебютный уик-энд в США фильм собрал смешные 4.7 миллиона долларов (при бюджете в 50 «лимонов» и нехилой рекламной кампании). Критики посчитали «Легенду Чун Ли» жалким зрелищем, особенно досталось исполнителям главных ролей Кристин Кройк и Крису Клейну. Однако в японском издательстве Capcom, выступившем сопродюсером фильма, не унывают.

– Критики не были добры к «Уличному бойцу» Ван Дамма, однако для нас фильм оказался невероятно прибыльным, – заявил один из руководителей Capcom. – Мы до сих пор получаем миллионы долларов ежегодно – спасибо кабельному ТВ и продажам на DVD и Blu-ray. Capcom намерена экранизировать все свои удачные франчайзы. Уже завершены съемки киноверсии Onimusha, на очереди – Lost Planet. Но вернемся к нашим «бойцам». Пока критики ругали «Легенду Чун Ли», Street Fighter 4 разошлась по свету двухмиллионным тиражом. Общий тираж серии – 27 миллионов экземпляров. PC-версия «четверки» появится летом, хотя «кэпкомовцы» говорят об этом немного неуверенно. ■

OPERATION FLASHPOINT 2: ИМЯ И НИЧЕГО БОЛЕЕ?

ArmA 2 – вот истинный наследник.

Чешские разработчики не признали и не простили Operation Flashpoint 2.

Компания Codemasters сообщила дату релиза милитари-шутера Operation Flashpoint 2: Dragon Rising. Игра выйдет этим летом. Новость, как ни странно, спровоцировала скандал. В пресс-релизе Codemasters были использованы фразы «возвращение военного симулятора, созданного студией Bohemia Interactive» и «официальный сиквел многократно награжденной Operation Flashpoint: Cold War Crisis».

Пиар-ход возмутил сотрудников чешской компании Bohemia Interactive, не имеющей ни малейшего отношения к Dragon Rising. Несколько лет назад пражская студия и британский издатель разругались и прекратили отношения. Права на весь контент и все технологии Operation Flashpoint принадлежат чехам. «Мастера кода» владеют только именем игры. К сожалению, Bohemia Interactive не может использовать название Operation Flashpoint или контролировать его применение.

В обращении к геймерам Bohemia Interactive упрекнула британского издателя в жульничестве. «Награды даны игре, созданной нашей студией, а не названию, – сказано в письме. – Истинным продолжением Operation Flashpoint является серия ArmA». ■

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб.
на 12 месяцев – 2300 руб.
(со скидкой)

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» + 2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
на 6 месяцев –
3150 руб.
на 12 месяцев –
5580 руб.

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
– в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
– в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.
Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в апреле, то журнал будете получать с июня.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

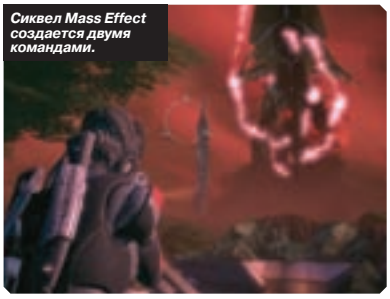
Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Сиквел Mass Effect создается двумя командами.

BIOWARE РАСШИРЯЕТСЯ

Канадская студия BioWare обзавелась третьей командой разработчиков. Первая трудится в канадском городе Эдмонтоне, вторая в Остине, США, а третья недавно появилась в Монреале. Поскольку BioWare принадлежит Electronic Arts, было решено не открывать новый офис, а подселить работничков в EA Montreal. Там и так вкалывают 700 человек, так что появления еще 30, отзывающихся на имя BioWare Montreal, никто и не заметил. Новички заняты разработкой ролевой игры Mass Effect 2, релиз которой намечен на начало 2010 года. Впоследствии их планируют занять Star Wars: The Old Republic. ■

Ubisoft ставит на I Am Alive.

I AM ALIVE... ALIVE?

Свою пресс-конференцию на прошлогодней E3 французское издательство Ubisoft завершило анонсом экшена I Am Alive. Необычная игра, действие которой разворачивается в Чикаго после разрушительного землетрясения, создавалась парижской студией Darkworks (в послужном списке: хоррор-экшены Alone in the Dark: The New Nightmare и Cold Fear). Видимо, что-то не заладилось, потому как некоторое время назад Ubisoft перенесла дату релиза I Am Alive на 2010 год, а на днях... поменяла разработчика. Все верно, Darkworks уже не у дел. Проект передан внутренней студии – Ubisoft Shanghai (Tom Clancy's EndWar). ■

EA БОЛЬШЕ НЕ ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

LotR: Conquest не принесла прибыли EA.

WBIE ладит с разработчиками LotRO.

Издательство Electronic Arts заработало миллиарды на играх по мотивам кинотрилогии «Властелин колец». Однако не ждите от него новых экшенов и стратегий о хоббитах и прочем фэнтези-сброде. «Электроники» утратили права на создание игр по могучей кинолицензии. Теперь понятно, почему компания так торопилась с релизом экшена The Lord of the Rings: Conquest – заканчивался срок действия договора, и EA могла оказаться в ситуации, когда игра готова, а издать ее нельзя. Спешка не пошла на пользу качеству. Проект провалился. В первые две недели продаж в США Conquest разошлась жалким тиражом 170 тысяч экземпляров. Из них только 6 тысяч пришлось на долю PC-версии.

Права на разработку игр по мотивам «Властелин колец» ушли к кинокомпании Warner Bros. По мнению экспертов, «братцы Уорнеры» будут держаться за лицензию. У боссов WBIE, игрового дивизиона кинокомпании, наверняка есть множество идей, как нажиться на популярной вселенной. Возможно, выпуск новой игры приурочат к премьере фильма «Хоббит». Или будет затеяна LEGO-адаптация The Lord of the Rings (о чем ты, возможно прочитал выше). И кстати, у WBIE хорошие отношения с разработчиками The Lord of the Rings Online («Уорнеры» выступили дистрибьютором Mines of Moria, первого дополнения к игре). Может, лицензию уступят студии Turbine? Мы скоро узнаем ответы. ■

THE BEATLES ПРОТИВ GUITAR HERO

The Beatles играет за команду MTV Games.

Metallica работает на Activision Blizzard.

Юристы компании Gibson, крупнейшего в мире производителя гитар, не сумели доказать, что издатели современных ритм-игр нарушают гибсоновский патент. По такому случаю Activision Blizzard намеревается в этом году выпустить не меньше пяти игр из серии Guitar Hero. Помимо Guitar Hero: Metallica выйдут еще Guitar Hero: Van Halen, пара сборников «Лучших хитов» и, конечно же, Guitar Hero 5. Ну а в октябре состоится релиз DJ Hero, музыкальной игры, нацеленной на молодежь. Продажи серии Guitar Hero уже перевалили за 32 миллиона экземпляров. Конкурировать с Activision Blizzard на рынке музыкальных игр способна только MTV Games со своей Rock Band. Осенью будет нанесен сокрушительный удар по Guitar Hero. 9 сентября в магазины поступит The Beatles: Rock Band, игра, посвященная знаменитой ливерпульской четверке. Будут представлены песни из всех альбомов группы и даже ранее не издававшийся материал! Смущает только стоимость игры – 250 баксов за комплект со всеми инструментами. PC-версия пока не анонсирована, но надежда, как говорится, умирает последней. ■

ПОДПИШИСЬ

Подписка – это:

■ Выгода ■ Гарантия ■ Сервис

www.glc.ru

«АВТО»

Тюнинг Эксперт | MAXI tuning | Тюнинг автомобилей | carmusic | ФОРСАЖ

6 мес. **821, 70 руб.**
12 мес. **1524, 60 руб.**

6 мес. **750, 00 руб.**
12 мес. **1360, 60 руб.**

6 мес. **594, 00 руб.**
12 мес. **1056, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

6 мес. **415, 80 руб.**
12 мес. **778, 80 руб.**

«БИЗНЕС»

СВОЙ БИЗНЕС

6 мес. **890, 00 руб.**
12 мес. **1630, 00 руб.**

«GAMING»

СТРАНА ИГР | ИГРЫ

6 мес. **2400, 00 руб.**
12 мес. **4400, 00 руб.**

6 мес. **1300, 00 руб.**
12 мес. **2300, 00 руб.**

«ФОТО»

DigitalPhoto | фото МАСТЕРСКАЯ | Лучшие Цифровые КАМЕРЫ

6 мес. **950, 40 руб.**
12 мес. **1716, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1230, 00 руб.**

«КИНО»

TOTAL DVD

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2200, 00 руб.**

«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Плеер | MC Мобильные компьютеры | ЖЕЛЕЗО

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

6 мес. **990, 00 руб.**
12 мес. **1790, 00 руб.**

6 мес. **1200, 00 руб.**
12 мес. **2100, 00 руб.**

LIFE STYLE

ХУЛИГАН. | SMOKE

6 мес. **510, 00 руб.**
12 мес. **930, 00 руб.**

3 мес. **570, 00 руб.**
6 мес. **1080, 00 руб.**

«РУКОДЕЛИЕ»

Вышиваю крестиком

6 мес. **432, 30 руб.**
13 мес. **858, 00 руб.**

«СПОРТ»

TotalFootball | ONBOARD | skipass | Mountain Bike

6 мес. **670, 00 руб.**
12 мес. **1220, 00 руб.**

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

4 мес. **466, 00 руб.**
8 мес. **848, 00 руб.**

6 мес. **534, 60 руб.**
12 мес. **990, 00 руб.**

TEXHO LIFE

DVDXPERT | T3

6 мес. **1080, 00 руб.**
12 мес. **1960, 00 руб.**

6 мес. **653, 40 руб.**
12 мес. **1188, 00 руб.**

КОМПЛЕКТЫ:

6 мес. **2100, 00 руб.**
12 мес. **3720, 00 руб.**

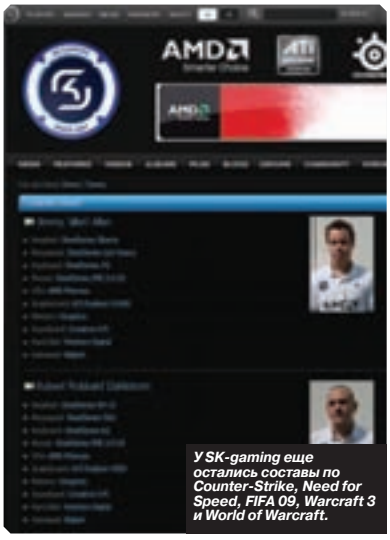
6 мес. **2052, 00 руб.**
12 мес. **3744, 00 руб.**

6 мес. **3150, 00 руб.**
12 мес. **5580, 60 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Реклама

Автор:
Виктор «Prozed» Бардовский



У SK-gaming еще остались составы по Counter-Strike, Need for Speed, FIFA 09, Warcraft 3 и World of Warcraft.

SK-GAMING DOTA РАСФОРМИРОВАНА

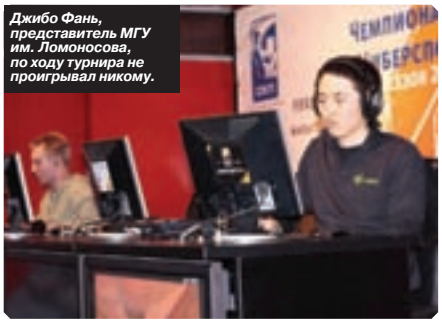
Кризис широко шагает по киберспортивным организациям мира. На этот раз жертвой глобальной экономики пало подразделение SK-Gaming по Warceafr 3: Defense of the Ancients. В последнее время SK.DotA особо не блистала, хотя в ее карьере были и удачные выступления, например первые места на Prime Defending 10, ESWC Masters 2009 и DreamHack Summer 2008. Теперь парни, которые ранее числились в составе SK, возьмут паузу и будут посвящать больше времени учебе и личной жизни. Хотя, зная киберспортсменов, можно предположить, что скоро их имена всплывут в составе какой-то другой команды. ■

Константин «Groove» Пикинер ранее выступал за Virtus.pro в качестве активного игрока, однако теперь переквалифицировался в тренера.

ARBALET CUP 2009

Всем известный киберспортивный меценат из Казахстана, скрывающийся под ником Arbalet, объявил об очередном сезоне своего турнира Arbalet Cup. Турнир состоится 22 марта в игровом центре 4GAME в дисциплине Counter-Strike 1.6. В соревнованиях примут участие восемь специально приглашенных команд, в том числе Virtus.pro, KerchNet и k23. Призовой фонд турнира выглядит более чем внушительно – победители увезут с собой 5 тысяч долларов, занявшие второе место – 3 тысячи долларов, а бронзовые призеры – 2 тысячи долларов. Главным организатором соревнований станет Константин «Groove» Пикинер, так что за качество и интересность Arbalet Cup 2009 можно не беспокоиться – за работой настоящий профессионал. ■

СТУДЕНЧЕСКАЯ КИБЕРЛИГА

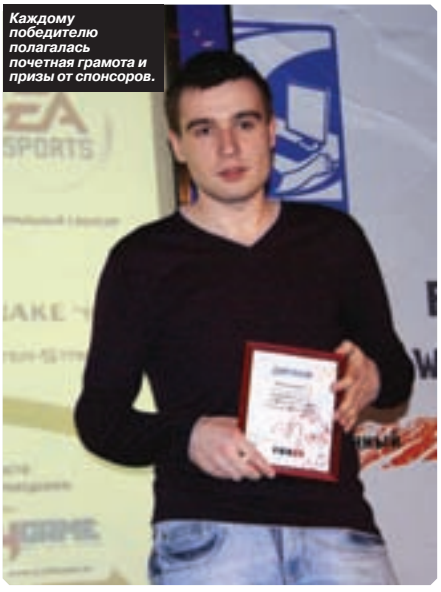


Джибо Фань, представитель МГУ им. Ломоносова, по ходу турнира не проигрывал никому.

За такие призы и побороться не грех!

Подошел к концу первый сезон Студенческой киберлиги, которая объединила лучших студентов-киберспортсменов Москвы. Турнир прошел при поддержке НПКЛ и Electronic Arts. Основными турнирными дисциплинами стали FIFA 09, Warcraft 3: The Frozen Throne, Quake 3 Arena и Counter-Strike 1.6. В финальном сражении, состоявшемся в лучшем столичном интернет-кафе 4GAME, участвовали самые стойкие студенты, которые пробились через отборочные туры в своих вузах. Защитить честь вуза – дело святое, поэтому сражения были поистине жаркими.

Первыми в бой вступили виртуальные футболисты. Финальный матч прошел между Сергеем Ефимовым из МИИТ и Павлом Зуевым из МосГу. Последний одержал уверенную победу со счетом 2:1 по встречам. Результат удивительным не назовешь – Павел, более известный в киберспортивном мире как Pavjke, – победитель огромного количества российских турниров, например двух сезонов Games Fest подряд. В матче за бронзу победителем стал Кирилл Строганов из МГЭИ, который переиграл Стаса Терентьева со счетом 2:0 по встречам.



Каждому победителю полагалась почетная грамота и призы от спонсоров.

Затем начались разборки стратегов. В финальном мачте по Warcraft 3: The Frozen Throne сошлись Илья Владыкин из МЭИ и Сергей Крапивенский из МГУ им. Ломоносова. Для выяснения отношений финалистам также потребовалось три матча, победителем в итоге вышел Илья. Бронзовая медаль досталась Кириллу Рынскову из МГТУ им. Баумана.

Определение чемпионов Студенческой киберспортивной лиги в дисциплине Quake 3 было невероятным удовольствием – главная дуэльная FPS-игра во всей истории компьютерного спорта не давала соскучиться никому: ни зрителям, ни, конечно же, игрокам. Известный квакер Фань Джибо (МГУ им. Ломоносова) в бою против Иннокентия Голубова (МИФИ), как и подобает главным претендентам на золото, держал планку профессионала и уверенно отыграл свой матч, заработав для своего университета первое и единственное в этом сезоне киберспортивное золото. На третью ступеньку пьедестала поднялся Александр Старостин (МИФИ).

На десерт для всех ценителей командных видов спорта состоялся матч двух лучших в стрельбе и тактике университетов столицы – за звание чемпионов сразились сборные команды МГУ им. Ломоносова и МАИ в дисциплине Counter-Strike 1.6. К сожалению, ожесточенной борьбы не получилось. Иван Тоцкий (Virtus.pro) и Павел Луканидин (forZe) в ежовых рукавицах держали под контролем игры на обеих картах и уверенно довели свою команду до чемпионского титула, с чем мы их и поздравляем! В матче за бронзу тоже не произошло сюрпризов: сборная РГСУ, в составе которой числились два ключевых игрока клуба Human Dark Side – Константин Байков и Роман Абрамов, без труда отправила в копилку своего университета честно заработанную медаль.

Первый блин Студенческой киберлиги не вышел комом – благодаря прекрасной организации и поддержке крупных компаний турнир удался, хотя это и было не просто. После столь успешного завершения сезона организаторы решили, что второму сезону быть. Он уже не за горами, и команды вузов снова начинают готовиться к будущим баталиям, ведь среди новых первокурсников может скрываться второй Cooller или Pavjke. ■

EXTREME MASTERS 3 ЗАВЕРШЕН

mTw, триумфатор европейских отборочных, в финальной части оказалась лишь третьей.

Финалы Extreme Masters собрали огромное количество зрителей.

Завершился один из самых именитых и уважаемых турниров в современном Counter Strike – Extreme Masters 3. После множества квалификационных матчей по всему миру были определены команды, которые достойны представлять свои страны на глобальном финале, состоявшемся в немецком Ганновере. В списке участников одни звезды: Made in Brazil (Бразилия), Evil Geniuses (США), Team Alternate (Германия), SK-Gaming (Швеция), Mortal Team Work (Дания), Meet Your Makers (Польша), Fnatic (Швеция) и многие другие.

В полуфинале Extreme Masters 3 встретились Mortal Team Work с Meet Your Makers и Fnatic с SK-Gaming. Оба матча оказались «в одни ворота» – mTw победила со счетом 16:6 на de_train, а Fnatic со счетом 16:5 на de_dust2. Результаты, мягко говоря, неожиданные. MYM не проигрывала с таким счетом очень давно.

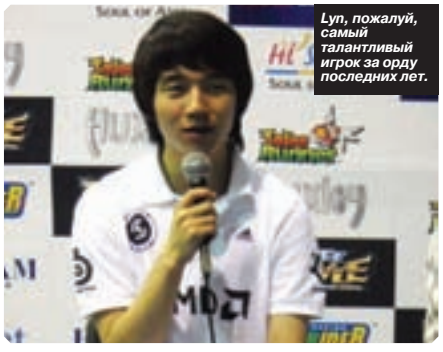
В итоге сильнее всех оказалась шведская пятерка Fnatic, которая в последнее время не блистала, но теперь снова набирает обороты. В финале она встретилась с поляками из MYM, но последние серьезного сопротивления не оказали и уступили со счетом 13:16 на de_nuke. Таким образом, в копилке Fnatic еще одна золотая медаль, а также 50 тысяч долларов.

Российские команды в финальную часть турнира, к сожалению, не прошли.

Результаты Extreme Masters 3

1-е место – Fnatic (Швеция) – $50 000
2-е место – Meet Your Makers (Польша) – $25 000
3-е место – Mortal Team Work (Дания) – $15 000
4-е место – SK-Gaming (Швеция) – $10 000 ■

ZOTAC CUP #75


Lyn, пожалуй, самый талантливый игрок за орду последних лет.

Reprisal в последнее время делает значительные успехи в Warcraft.

Прошел 75-й турнир серии Zotac Cup. Очередной сезон выделился тем, что в нем приняло участие рекордное количеств игроков: все 512 мест в турнирной сетке были зарезервированы еще до начала самого турнира! Подобной посещаемости турниры по Warcraft 3 не знали, пожалуй, никогда. Среди общей массы выделялись такие имена, как Grubby (Голландия), Lyn, Space, Shy и Reprisal (все четверо из Кореи). Последний сотворил небольшое чудо: еще на стадии четвертьфинала он обыграл одного из главных фаворитов турнира Grubby всухую, а в следующем туре обставил и Shy, хоть и не без проблем. Финальный счет поединка двух корейцев – 2:1 в пользу Reprisal.

Тем временем на другом конце турнирной сетки бесчинствовал Lyn. Сначала он в четвертьфинале расправился с Space, затем не миновал своей участи немец Leon. Потом настал черед финальной битвы, которая также осталась за Lyn. Не помогли Reprisal ни новые тактики, ни прекрасный контроль юнитов – все это разбилось о громадный опыт и хитрость Lyn.

Победители Zotac Cup #75

1-е место – Lyn (Корея)
2-е место – Reprisal (Корея)
3-4-е место – Shy (Корея)
3-4-е место – Leon (Германия) ■

Производитель PureTrak неизвестен на европейском рынке, но благодаря партнерству с Complexity надеется продвинуться на этот рынок.

COMPLEXITY ОБЗАВЕДЕТСЯ СВОИМИ КОВРИКАМИ

Американская команда по «контре» Complexity заключила эксклюзивное соглашение с многообещающей компанией PureTrak, которая специализируется на производстве высококачественной игровой периферии, претендующей на звание киберспортивной. Соглашение касается прежде всего ковриков, которые будут производиться PureTrak под брендом Complexity. Этот прецедент уникален для американской Counter-Strike-сцены – ранее «именные» коврики были только у Meet Your Makers, Fnatic и Made in Brazil. Complexity даже объявила на своей домашней странице конкурс, по условиям которого человек, предложивший лучший дизайн коврика, получит кучу ценных призов от PureTrak. ■

«Золотой» состав SK-Gaming давно отошел от дел, но его члены все еще зажигают на шоу-матчах. Мастерство, как говорится, не пропьешь!

НЕОБЫЧНЫЙ ШОУ-МАТЧ

После продолжительного перерыва возобновился турнир King of the Hill, проводимый при поддержке SteelSeries. В качестве вступительного, ознакомительного матча было принято решение собрать вместе ветеранов небезызвестного клана SK-Gaming. В итоге под тегом AWTR появились такие звезды прошлого, как SpawN, Fisker и Vilden, а компанию им составила пара игроков новой школы – Striker и Zyppe. Команде звезд противостоял клан Gamecenter в составе Molander, Fury, Peppo, Baengan и Rirre. Несмотря на то что большая часть ветеранов уже давно «повесила мышь на гвоздь», команда AWTR одержала уверенную победу со счетом 16:9 на карте de_dust2. Есть еще порох в пороховницах! ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ В ФЕВРАЛЕ 2009 ГОДА

15–21 ФЕВРАЛЯ

Название игры	Издатель
1. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
3. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
5. Spore	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive
9. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10. Crysis: Warhead	Electronic Arts

22–28 ФЕВРАЛЯ

Название игры	Издатель
1. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
3. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
4. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. Spore	Electronic Arts
8. The Sims Carnival: SnapCity	Electronic Arts
9. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ В ФЕВРАЛЕ – МАРТЕ 2009 ГОДА

22–28 ФЕВРАЛЯ

Название игры	Издатель
1. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
2. Football Manager 2009	Sega
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
4. F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive
5. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
8. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
9. Tom Clancy's EndWar	Ubisoft
10. Call of Duty: World at War	Activision

1–7 МАРТА

1. Empire: Total War	Sega
2. Football Manager 2009	Sega
3. Warhammer 40.000: Dawn of War 2	THQ
4. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
6. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
7. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
8. F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive
9. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10. Spore	Electronic Arts

После рождественских праздников американские геймеры какое-то время переваривали изысканные интерактивные «блюда», которые им приготовили издатели. В чартах наблюдалось некоторые разнообразие. Однако весной пир закончился, и сейчас на столах Северной Америки снова бобы и свинина – в смысле The Sims и World of Warcraft. Честное слово, ребята, когда вы уже наконец наедитесь этими продуктами? В конце февраля в TOP10 США пробились только две игры, в названии которых нет слов The Sims и World of Warcraft. Хорошо хоть первое место досталось достойному – стратегии Warhammer 40.000: Dawn of War 2. Зато на восьмом такой «шлак» – The Sims Carnival: SnapCity. Игра, представляющая собой смесь Tetris и SimCity, уже погубила нескольких рецензентов – они умерли со скуки. Но на покупателей не действуют предупреждения. Они видят вывеску The Sims и тут же тянутся за кошельком. Зомби.

В Великобритании парадом руководит Sega. Англичане очень любят стратегии, поэтому Empire: Total War, Warhammer 40.000: Dawn of War 2 и Command & Conquer: Red Alert 3 наверняка надолго задержатся в десятке самых продаваемых.
Неплохо стартовал шутер F.E.A.R. 2: Project Origin, однако мне почему-то кажется, что продажи будут значительно ниже, чем у первой части. Все-таки все эти пляски вокруг прав на название не пошли на пользу серии. Жаль, игра неплохая...

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АПРЕЛЬ – ИЮНЬ 2009 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	II квартал 2009
Anno 1404	Strategy	II квартал 2009
Battlefield 1943	FPS	Лето 2009
Battlefield Heroes	FPS	Весна 2009
BattleForge	Strategy	Весна 2009
Battlestations: Pacific	Action	12 мая 2009
Bionic Commando	Action	Май 2009
Blood Bowl	Sports	II квартал 2009
Braid	Puzzle	Весна 2009
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	26 мая 2009
Champions Online	MMORPG	Июнь 2009
Company of Heroes: Tales of Valor	Strategy	8 апреля 2009
Ghostbusters: The Video Game	Action	16 июня 2009
Gobliiins 4	Adventure	Весна 2009
Damnation	Action	21 апреля 2009
Dark Void	Action	26 мая 2009
Demigod	Strategy/RPG	14 апреля 2009
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	II квартал 2009
Dungeon Hero	Action/RPG	Весна 2009
Free Realms	MMO	II квартал 2009
FUEL	Racing	31 мая 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	Июнь 2009
Monsters vs. Aliens	Action	Весна 2009
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	FPS	26 мая 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Overlord 2	Action	30 июня 2009
Prototype	Action	Июнь 2009
Red Faction: Guerrilla	Action	Июнь 2009
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Июнь 2009
Saboteur	Action	II квартал 2009
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	14 апреля 2009
Spore: Galactic Adventures	Simulation	19 мая 2009
Still Life 2	Adventure	14 апреля 2009
Stormrise	Strategy	Весна 2009
Street Fighter 4	Fighting	II квартал 2009
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	7 апреля 2009
The Godfather 2	Action	7 апреля 2009
The Last Remnant	RPG	Весна 2009
The Sims 3	Simulation	2 июня 2009
Terminator Salvation – The Videogame	Action	19 мая 2009
Tiger Woods PGA Tour 10	Simulation	Июнь 2009
Transformers: Revenge of the Fallen	Action	Июнь 2009
Up	Action	26 мая 2009
Velvet Assassin	Action	14 апреля 2009
Virtua Tennis 2009	Simulation	19 мая 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures	Adventure	II квартал 2009
Wanted: Weapons of Fate	Action	Весна 2009
X-Men Origins: Wolverine	Action	1 мая 2009
Zeno Clash	Action	10 апреля 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

АПРЕЛЬ – ИЮНЬ 2009 ГОДА

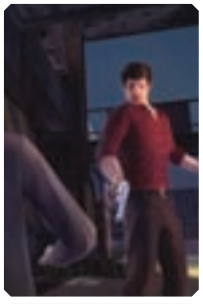
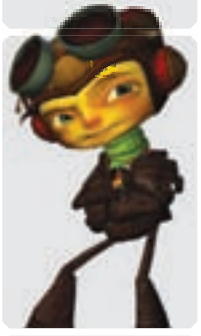
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Весна 2009
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	Весна 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Весна 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	Весна 2009
King's Bounty: Принцесса в доспехах	Katauri Interactive	1C	RPG	Весна 2009
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	II квартал 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2009
Scorpion: Disfigured	B-COOL Interactive	Акелла	Action	Весна 2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	Весна 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера/ Операция «Бункер»	SPLine	Акелла	Adventure	Весна 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	Весна 2009
Война в небе – 1917	Neoqb	Новый Диск	Simulation	Апрель 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	Весна 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1C	Strategy	II квартал 2009
Искусство войны. Африка 1943	1C	1C	Wargame	24 апреля 2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	Весна 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Весна 2009
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2009
Сталин против марсиан	Dreamlore Games/BFG/N-Game	Новый Диск	Strategy	Апрель 2009
Тарас Бульба	Burut CT	GFI/Руссобит-М	Action RPG	Весна 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2009

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В АПРЕЛЕ 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1	2 **ГОЛЫЕ СИМЫ** Пять лет назад вышел симулятор жизни Singles: Flirt Up Your Life. По сути те же The Sims, только с обнаженкой.			5 **ИСТОРИЯ ОСАДЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ** В 2002 году вышел неплохой ролевой экшен Dungeon Siege. Потом были еще сиквел и фильм Уве Болла – якобы по мотивам.
6 **ЛАРА ДЖОЛИ** В 2000 году издательство Eidos сообщило, что Анджелина Джоли согласилась исполнить роль Лары Крофт в фильме о расхитительнице гробниц.	7 **ЗДРАВСТВУЙ, ПАПА** Electronic Arts выпускает экшен The Godfather 2. А куда деваться? Надо же как-то окупать дорогую лицензию.		9 **ХОРОШАЯ КОМПАНИЯ** Издательство THQ на ладан дышит, но надеется, что стратегия Company of Heroes: Tales of Valor поможет избежать банкротства.		11	
	15	16	17		19 **ПСИХОНАВТЫ ВСТУПАЮТ В БОЙ** В 2005 году Majesco выпустила первоклассную аркаду Тима Шефера Psychonauts. Низкие продажи игры едва не погубили издательство.	
	22		24 **ХРОНИКИ ВИН ДИЗЕЛЯ** Риддик возвращается на PC! Разработчики уверяют, что The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – это куда больше, чем просто ремейк. Проверим?	25	26	
27	28	29	30 **БРАТЬЯ ПРОТИВ ИНОПЛАНЕТЯН** В 1997 году компания Interplay выпустила разухабистый шутер Redneck Rampage, для которого есть местечко в сердце каждого геймера со стажем.			

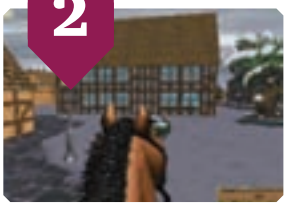
10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

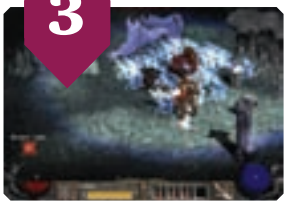
Resident Evil навеян японской RPG Sweet Home (1989 год). Игра для консоли Famicom никогда не издавалась за пределами Страны восходящего солнца, поскольку и на родине-то разошлась весьма скромным тиражом. Sweet Home считается первой игрой в жанре survival horror.

2



Мир ролевой игры The Elder Scrolls 2: Daggerfall огромен – 161 квадратный километр. На этой площади уместилось свыше 15 тысяч городов и деревень. Виртуальная вселенная The Elder Scrolls 3: Morrowind куда меньше и составляет лишь 0.01 процента от «территории» Daggerfall.

3

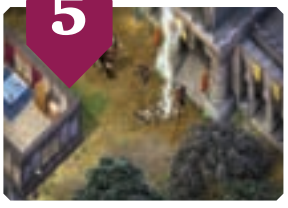


Многие задумки разработчиков из Blizzard не вошли в финальную версию ролевого экшена Diablo. В последний момент было вырезано с полдюжины заклинаний, включая невидимость. Десяток монстров не дожил до релиза. Также на диске сохранены реплики персонажей, которых не найти в игре.

4

Многие годы велись споры на тему «Как расшифровывается MDK». Shiny Entertainment темнила и объясняла значение по-разному: Mission: Deliver Kindness; Mother's Day Kisses и даже Madonna Dates Kylie. Спустя несколько лет она призналась: правильная расшифровка – Murder, Death, Kill.

5



Ролевая игра Ultima Online, выпущенная в сентябре 1997 года, стала первой MMORPG, набравшей 100 тысяч подписчиков. Игра продолжает пользоваться спросом и сегодня. У нее 135 тысяч активных подписчиков, причем 70 тысяч из них – японцы.

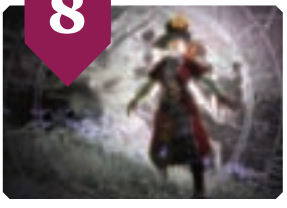
6

I Don't Want to Set the World on Fire, прозвучавшая в начале Fallout 3, была записана в 1941 году афроамериканской группой The Ink Spots. Black Isle Studios хотела использовать эту композицию для Fallout, но не сумела получить права. А вот юротделу Bethesda удалось лицензировать песню.

7

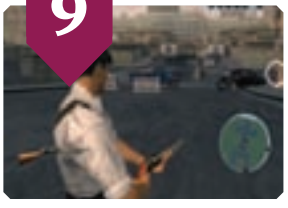
Grand Theft Auto первоначально называлась Race N Chase. Ребята из DMA Design планировали создать игру о копах, гоняющихся за преступниками. Именно под «вывеской» Race N Chase проект представили издательству BMG Interactive. К счастью, вскоре после подписания контракта игру переименовали.

8



PETA, американская организация, борющаяся за блеющих и лающих, признала RPG Fable 2 самой дружелюбной к животным игрой 2008 года. Защитники четвероногих пришли в восторг от того, что в этой RPG поощряется вегетарианство и предусмотрены наказания для мясоедов (полнота).

9



Марлон Брандо (Marlon Brando) незадолго до смерти поучаствовал в работе над The Godfather: The Game. Он озвучил дона Корлеоне. К сожалению, актер был уже серьезно болен, голос его не звучал, и записи признали негодными. Electronic Arts пришлось нанять имитатора, который и озвучил крестного отца.

10

Реклама Hitman: Blood Money подверглась массовой критике. «Цензоров» возмутили макеты с подписями «Красивое исполнение» (сексапилка с пулевым отверстием во лбу), «Хладнокровное исполнение» (труп в холодильнике) и «Классическое исполнение» (виолончелист с перерезанным горлом).

КОРСАРЫ 4
ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА

Настоящее продолжение легендарной игровой серии, заслужившей признание и любовь игроков как у себя на родине, так и на западном рынке, входит в активную стадию разработки в ту самую минуту, когда ты читаешь эти строки. Разработчики дорабатывают игровой движок, воссоздают великолепно детализированные локации (и все – ручной работы, минимум copy-paste), словом, в располагающей творческой атмосфере вся команда занята глобальной постройкой столь манящего мира отважных пиратов и удивительных странствий «Корсаров 4». Мы решили лично проинспектировать фронт работ. Итак, знакомься: это студии Seaward.ru и «АртиШок», работающие при издательской поддержке «Акеллы» над четвертой частью эпической пиратской саги.

Волей-неволей мы начинаем сравнивать новых «Корсаров» с предыдущими играми серии. Разница огромна, благо с момента выхода последней настоящей части прошло несколько столетий по компьютерно-игровым меркам и у проекта сменился разработчик. Творческого запала Seaward.ru (в прошлой жизни самых, пожалуй, активных мод-мейкеров и фанатов оригинальных «Корсаров») хватило на совершенно новый проект, который роднит с оригиналом (и то приблизительно, как уточняют разработчики) только географический регион и историческая эпоха. Первые скриншоты, что ты видишь в данном материале, – это самый-самый начальный, сырой игровой билд, и сделаны они лишь для того, чтобы удовлетворить наше любопытство, не более. Мы попытались застать разработчиков врасплох и прямо спросили, что они думают о последних достижениях ролевых (и пиратских, конечно) игр. Не моргнув, те ответили, что хоть Sid Meier`s Pirates была очень хороша, а Fable 2 мила, красива и высокохудожественна, у «Корсаров» свой собственный арт-стиль, который любят и ждут игроки во всем мире. Авторы прекрасно об этом помнят и сворачивать с уже проторенной тропки в сторону модных сегодня мультяшно-комиксовых тенденций не собираются. Во главу угла ставится стремление к фотореалистичности и достоверности. Не маниакальное, но – со знанием дела.

Сделать так, чтобы ты жил, путешествовал и даже умирал в игре, как настоящий пират того времени, и при этом не заскучал от сомнительных реалий, – главная задача разработчиков. Пьянящая свобода, романтика вольной жизни, тонны всевозможных интересных поручений и заданий мелкого и среднего калибра – будут и обязательные для каждого уважающего себя пирата драки в пабах, и разбитые женские сердца, и бурлящие кровь абордажи, и легкий налет мистики, не скатившейся к применению стандартных магических заклинаний (да, мы заинтригованы!).

По признанию самих разработчиков, проект, как бы нам всем ни хотелось, находится на достаточно ранней стадии разработки и о многом еще говорить слишком рано. Концепт определен, материалы собраны, но впереди много кропотливой работы по реализации всего того, что задумали разработчики. Одним словом, нам еще предстоит не раз вернуться к игре, а этот материал лишь первая весточка. Впрочем, пусть создатели расскажут обо всем сами.

Автор:
Максим Михеенко

ЧЕТВЕРТЫХ «КОРСАРОВ» ОБЪЕДИНЯЕТ С ПРЕДЫДУЩИМИ ИГРАМИ МОРЕ, КОРАБЛИ, И, КОНЕЧНО ЖЕ, ПИРАТЫ. В ОСТАЛЬНОМ – РАЗНИЦА ОГРОМНАЯ.

ИНТЕРВЬЮ

Потертый сундук – один из тысячи объектов, которыми будет наполнен мир игры.

? Привет! Расскажите нашим читателям, кто же все-таки такая Seaward.ru, чтобы исключить все сомнения на ваш счет среди не слишком осведомленных читателей.

Эдуард Зайцев (главный гейм-дизайнер и руководитель проекта, Seaward.ru): Это студия, занимающаяся разработкой игры «Корсары 4». Ранее из-под нашего пера вышли игры «Корсары: Возвращение легенды» и «Корсары: Город потерянных кораблей».

Юрий Рогач (арт-директор игры, Seaward.ru): Команда собрана из энтузиастов своего дела. Ядром ее стал Эдуард Зайцев, один из главных идеологов некогда непрофессиональной команды Seaward.ru, ставшей заметной после нескольких весьма удачных и популярных модов к игре «Пираты Карибского моря». Но эта команда, впрочем, сумела пробиться в высшую лигу отечественного игростроения после замеченных общественностью коммерческих проектов «Корсары. Возвращение легенды» и «Корсары. Город потерянных кораблей». Последний, к слову, сейчас издан для зарубежных почитателей игр про пиратов. Он переведен на несколько европейских языков и вышел под именем «Age of Pirates 2: City of Abandoned Ships» от компании Playlogic International. Далее в состав вошло несколько членов бывшей акелловской студии Sea Dogs, на счету которой было несколько игр про корсаров, и несколько новобранцев, которых уже сейчас можно приравнять к гвардейцам. И также на этапе предподготовки «Корсаров 4» с нами стали полноценно сотрудничать программисты студии «АртиШок», имевшие немалый опыт работы с морскими играми.

Николай Чирков (генеральный директор «АртиШока»): Мы создаем весь программный код «Корсаров 4», до этого проекта члены нашей команды принимали участие в работе над такими известными играми, как «Корсары», «Пираты Карибского моря» и «Кодекс войны».

? В ваших командах есть настоящие фанаты пиратской тематики? Что вы хотите привнести в первую очередь в мир «Корсаров» в новой игре?

Эдуард Зайцев: Фанаты все, ведь тема очень интересная. Чтобы сотрудники стали еще более осведомленными, мы регулярно устраиваем просмотр документальных и художественных фильмов, ну а книг у нас уже целая библиотека собралась. Пиратская тема хоть и популярная, но далеко не простая. Вернее, попсовость настолько изменила ее за эти столетия, что мало кто себе представляет реальность, а ведь она очень интересна. В меру разумного, ведь мы делаем компьютерную игру, а не документальное кино и пытаемся сделать так, чтобы наш игрок смог почувствовать себя в шкуре настоящего атлантического пирата.

Юрий Рогач: Как-то никогда не относил себя к фанатам пиратской тематики и даже никогда не играл ни в те игры, что делал, ни во все другие, что подпадают под этот жанр. Но пиратами интересовался, это правда. И однажды задумался: а почему так? А потому, наверное, что в детстве просто обожал книги Жюля Верна, Роберта Стивенсона и Даниэля Дефо. И дух романтики моря и приключений с тех пор постоянно требовал внутри меня творческой реализации. Вот и сейчас в новой игре хочется возродить эту забытую в современных играх тягу к настоящим приключениям!

? Расскажите пожалуйста, как вы пришли к созданию «Корсаров 4». Мы знаем, что у студии Seaward.ru очень успешное прошлое на ниве модостроения и разработки ряда продолжений для «Корсаров 3», но именно «Корсары 4» – это ваш первый настоящий крупный проект?

Эдурад Зайцев: Все верно. Это наша первая игра с абсолютного нуля.

Юрий Рогач: До сотрудничества с Seaward и вместе с ней мне повезло принять непосредственное участие почти во всех разработках игр этой серии от компании

Трюм корабля в активной разработке. Скоро тут и яблоку негде будет упасть.

Мистике разработчики уделяют особое внимание!

«Акелла». Не пришлось только поработать над самой первой легендарной игрой. Хотя приложил руки к «Корсарам Онлайн», и все это дало немало опыта для разработки К4. Так что все будет как надо.

Николай Воронецкий (технический директор «АртиШока»): Для нас это первый проект такого уровня, но мы с удовольствием согласились принять в нем участие, поскольку некоторые наши программисты уже работали над оригинальными «Корсарами» и над их продолжением – «Пиратами Карибского моря».

? Основа основ – движок игры. Расскажите о нем более подробно – на чем он основывается, какую картинку будет выдавать, в чем будут ваши фирменные know-how (мы очень ждем первой игровой демки!).

Николай Чирков: Мы используем движок Emergent Gamebryo, который показал себя с лучшей стороны в открытых пространствах Elder Scrolls: Oblivion. Современные технологии шейдеров, реалистичное освещение и высокая детализация игрового мира позволят игроку глубоко погрузиться в атмосферу нашей игры. «Корсары 4» теперь имеют единое игровое пространство без перезагрузок: плаваем в море, ходим по городу, исследуем острова, посещаем здания… В игре большие пространства, при этом мы учли, что земля круглая и, отплывая от острова, игрок будет как будто погружаться в настоящее море. Кто был на море, поймет, о чем идет речь.
В остальном все как любят фанаты легендарной пиратской серии, но на новом уровне качества и современных технологиях: паруса сделаны физикой материи вместе с веревками, форма поверхности воды рассчитывается с использованием возможностей твоей видеокарты и учитывает погодные явления, физику корабля, а также прибрежную зону.

? Визуальный облик игры… Насколько сильно изменился арт-стиль по сравнению с «Корсарами 3»? На что вы ориентируетесь (среди других игр-кино), что ставите в абсолют?

Юрий Мазуркин (главный художник проекта, Seaward.ru): Четвертых «Корсаров» объединяет с предыдущими играми серии следующее: в них будут море, корабли, Карибские острова, приключения и, конечно же, пираты. В остальном – разница огромная. Мы постарались максимально отойти от всех возможных условностей, сделав ставку даже скорее не на исторический гиперреализм (в конце концов, это не симулятор), а на погружение игрока в мир, полный опасностей и романтики, живой и интересный! Наш пользователь просто обязан почувствовать себя настоящим пиратом, окунуться в атмосферу того времени и географического региона, ни на секунду не сомневаясь, что все, что он видит на экране монитора, реально. Сделать не досконально как было (суровая правда жизни не всегда бывает крайне интересна для игрового процесса), а как могло бы быть – вот наша задача. Но замечу, что кропотливого сбора материала и реальных исторических событий как отправной точки, разумеется, никто не отменял.

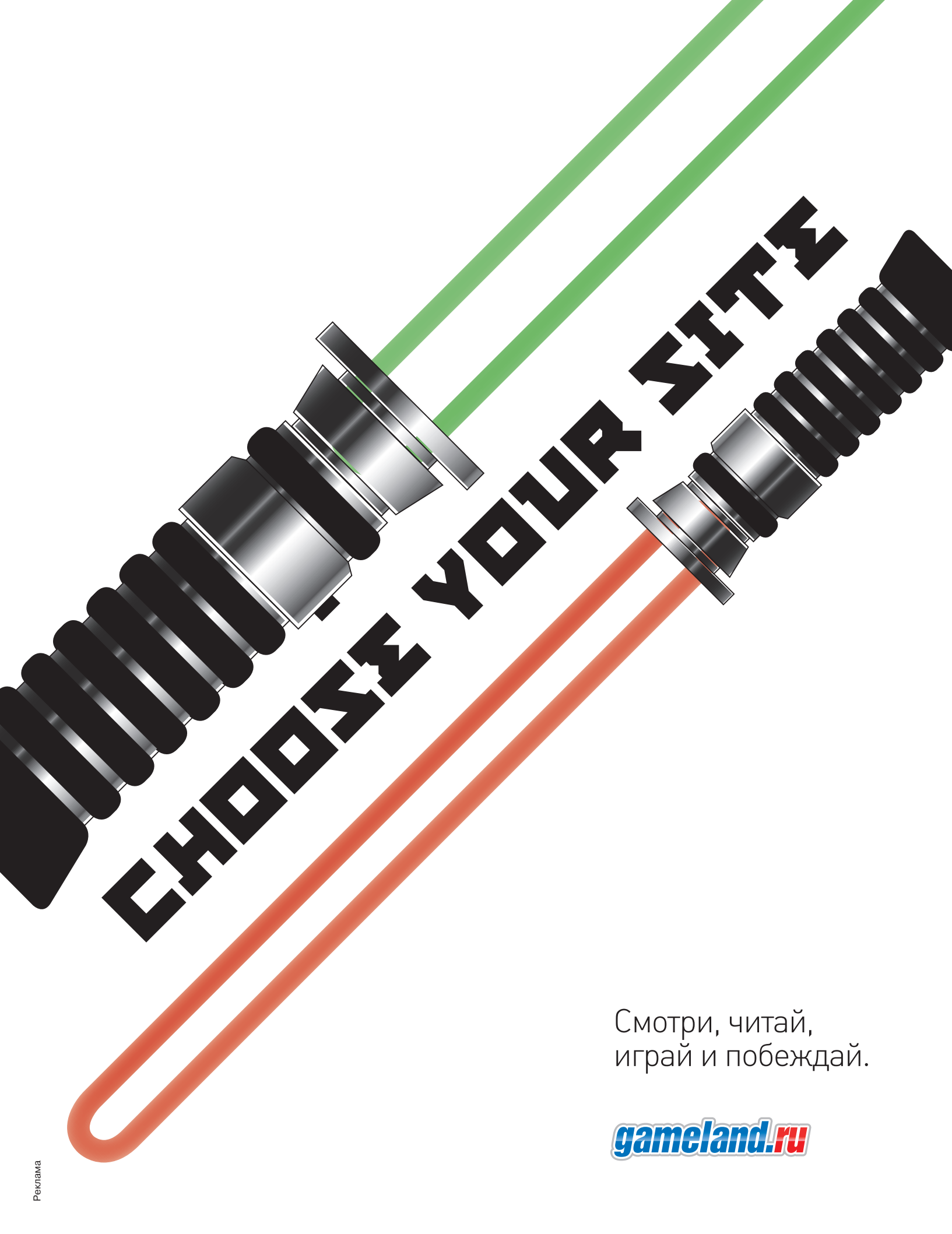
Персонажи в игре выразительные, разные, непохожие друг на друга, разного возраста и комплекции. На данный момент только для них нарисовано более 100 качественных скетчей. Это уже немало, но будут и новые. Так что ощущения клонов избежим, а выбранный нами движок обеспечит высокую детализацию мира. Подход к локациям такой: больше уникальной архитектуры! Все постройки обладают своим характером, тут можно даже применить такие выражения, как, например, портрет таверны или портрет дома. В «Корсарах 4» не будет условных зданий, мы не увидим четыре стоящих подряд одинаково обезличенных домика с вывесками «Верфь», «Банк», «Кузница», «Тюрьма». Города, поселения и прочие объекты окружающей среды будут разнообразными и выразительными. Прототипы – реальные планы, реконструкции, гравюры, картины художников XVII–XVIII веков. Среди игр, кино и других произведений искусства в первую очередь ориентируемся на книги, большое внимание уделяется не только сюжетам классических и менее известных произведений на пиратскую тематику, но и книжной графике вообще, некоторые решения интерфейса подсказали именно книжные гравюры и иллюстрации. Про визуальный стиль скажу сразу – реалистичный, никаких комиксов, никакой мультяшности. Сказку, в хорошем смысле этого слова, создавать нужно обязательно, настоящую героическую, местами брутальную историю, какой сейчас в жизни очень не хватает. И чтобы погрузить игрока в эту самую сказку, вовсе не обязательно прибегать к уловкам вроде фэнтези или особому невероятному гротеску. Природа сама может все подсказать не хуже талантливого художника. Приведу пример. Собирая материал по флоре и фауне Карибского региона, мы нашли фотографии таких удивительных по красоте мест, которых никакой дизайнер не придумает! Художнику остается только дорисовать интересные элементы и адаптировать сцену под игровую локацию. Вот таких моментов мы хотим сделать как можно больше, даже появился термин такой в студии – «жизненное фэнтези».

? Отлично! Расскажите об игровом мире! Каким он будет?

Эдуард Зайцев: Скажу банальную вещь, но он будет крайне интересным. Главным концептом построения нашей глобальной игровой механики являются те условия, в которых приходилось действовать реальным пиратам тех времен! Негоциантом или адмиралом Непобедимых Армад побыть не получится. Вернее, теоретически таковое возможно, но вот на практике…

? Что вы можете сказать нашим читателям, среди которых огромное количество фанатов любимой пиратской темы?

Эдуард Зайцев: Пользуясь случаем, всем передаем привет! Очень надеемся, что все задуманное нам в «Корсарах 4» удастся реализовать до конца. Спасибо вам за вашу поддержку. ■



Смотри, читай,
играй и побеждай.

gameland.ru

Реклама

Автор:
Полина Однолюбова

САМАЯ ДЕНЕЖНАЯ ПРЕМИЯ РУНЕТА НАШЛА ПОБЕДИТЕЛЕЙ

ПОДВЕДЕНЫ ИТОГИ ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

Бронзовый призер Павел Марковнин и приз в 10 тысяч долларов.

Победитель в специальной номинации «Авто» Дмитрий Олейников и ресурс www.club-volvo.ru.

26 февраля были подведены итоги второй всероссийской премии среди web-энтузиастов Enthusiast Internet Award 2008 (проводится медиакомпанией Gameland). На торжественной церемонии в ресторане «Тинькофф» назвали имена 11 победителей – создателей лучших «непрофессиональных» русскоязычных web-проектов и определили главных победителей конкурса, которые разделили призовой фонд в 50 тысяч долларов.

Гран-при Enthusiast Internet Award 2008 в размере 25 тысяч долларов из рук Давида Шостака, управляющего директора медиакомпании Gameland, получил Кирилл Бычков, создатель проекта Lifeslides.ru. Второе призовое место и 15 тысяч долларов получил Олег Кокоулин с проектом hobiz.ru, третье место и приз в размере 10 тысяч долларов – Павел Марковнин, wifi4free.ru.

Победителями в 11 категориях по итогам всенародного открытого голосования и по мнению жюри стали: «Цифровые технологии» – www.wifi4all.ru, «Кино» – www.simfut.ru, «Авто» – www.clubvolvo.ru, «Фото» – www.lifeslides.ru, «Аудио» – www.shkura.ru, «Гейминг» – www.binaries.ru, «Дизайн» – www.novate.ru; «Бизнес» – www.hobiz.ru, «Видео» – www.on-tv.ru, «Мода» – www.promising.ru, «Спорт» – www.rostovskater.ru.

Итоги второго конкурса Enthusiast Internet Award показали, что с каждым годом в Рунете становится все больше и больше web-энтузиастов, наполняющих интернет-пространство качественным любительским контентом. И все больший интерес и всеобщую поддержку подобные проекты вызывают среди обычных пользователей интернета. В течение трех месяцев, когда проходил Enthusiast Internet Award 2009, более 30 миллионов голосов было отдано за работы конкурсантов в ходе открытого всенародного голосования на сайте премии. В конкурсе приняло участие более 1300 работ.

«Мы рады, что нам удалось найти и поддержать действительно стоящие идеи в интернете, проекты с огромным потенциалом», – комментирует управляющий директор медиакомпании Gameland Давид Шостак.

Организатор Enthusiast Internet Award 2008 медиакомпания Gameland поздравляет всех победителей и благодарит за поддержку спонсоров премии: компанию Mazda (официальный спонсор категории «Авто»), компанию Merlion, бренд Oklick (официальный спонсор категории «Гейминг»), компанию Microsoft и информационных партнеров компанию mail.ru, официальную почтовую службу конкурса портал mail.ru и Радио «Премиум».

«МЫ РАДЫ, ЧТО НАМ УДАЛОСЬ НАЙТИ И ПОДДЕРЖАТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СТОЯЩИЕ ИДЕИ В ИНТЕРНЕТЕ»

Автор:
Игорь Сонин

ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ СЕГОДНЯ

Популярная тема – эта ваша цифровая дистрибуция. Уж больно заманчива идея: что, если доставлять игры от разработчика к пользователю через интернет, минуя магазины и издателей?

Современные высокие технологии позволяют отправлять контент к пользователю по онлайновым каналам хоть сегодня. Это происходит не только в игровой индустрии. В развитых странах музыкальные издатели уже признали, что будущее за mp3 и подобными цифровыми форматами. В США онлайновый книжный магазин Amazon в позапрошлом году выпустил в продажу свою «электронную книгу» Kindle, и для нее в онлайновой библиотеке на данный момент доступно более 230 тысяч произведений. Революция началась именно с музыки и книг прежде всего потому, что их проще всего цифровать, распространять и воспроизводить: контент занимает несколько мегабайт и может быть воспроизведен с помощью маломощного процессора. А попробуйте-ка передать в «цифре» фильм с картинкой высокой четкости – сразу возникает масса проблем с хранением и проигрыванием. Еще сложнее дело обстоит с видеоиграми, которые, как правило, требуют особого «железа» и контроллера!

Цель этого спецматериала – поведать о состоянии рынка цифровой дистрибуции на сегодняшний день. Мы расскажем об используемых технологиях, наиболее популярных порталах, перспективных молодых сервисах и предложениях на российском рынке. Мы намеренно оставляем за рамками обсуждения бесчисленные казуальные игры, в центре внимания полноценные проекты, современные хиты, которые получают высшие баллы на страницах «РС ИГР». Цифровая дистрибуция – растущий рынок, который в ближайшие годы составит серьезную конкуренцию розничной продаже. Сегодня мы заглядываем в будущее игровой индустрии.

Уже сейчас в онлайне продается гораздо больше игр, чем нам кажется. Формально объем рынка цифровой дистрибуции в США составляет около 3 процентов от всего рынка видеоигр, но те компании, которые всерьез работают на этом поприще, добиваются превосходных результатов. Valve очень неохотно делится цифрами о продажах своих игр, но нам известно, что каждая четвертая копия Half-Life 2 была приобретена в цифровой форме. К сожалению, мы не располагаем подобной статистикой по Left 4 Dead, но известные данные позволяют предположить, что через Сеть прошло от 30 до 50 процентов продаж компьютерной версии игры. Главное достоинство «цифры» очевидно и известно: она позволяет выкинуть из цепочки продаж посредников и распространителей, чей суммарный доход составляет от половины стоимости диска в магазине. Только вдумайся: когда ты покупаешь диск за 1000 рублей, как минимум 500 из них уходит лавочникам, дилерам, издателям, распространителям и прочим деятелям, польза которых сомнительна. И лишь незначительная часть достается разработчику, а ведь без него всем упомянутым личностям было бы вообще не на чем зарабатывать. Цифровая дистрибуция позволяет если не исключить посредников совсем, то хотя бы значительно сократить путь игры от авторов к геймерам. Решение почти идеально: разработчики получают больше денег, игроки – дешевые релизы, а посредники отправляются пытать счастья в новых, более востребованных отраслях экономики.

В теории все звучит прекрасно. На практике открывающиеся возможности настолько необычны и огромны, что никто еще толком не понял, как должна работать хорошая система цифровой дистрибуции. Поневоле вспоминается старый анекдот: говорят, когда Генри Форд проектировал свои первые автомобили, все пожелания, которые он мог получить от будущих покупателей, сводились к фразе «как лошадь, только побыстрее». Вот и сейчас, казалось бы, достаточно просто скачивать игры через интернет... Но что если подойти к делу творчески? Можно запустить комплексную социальную геймерскую сеть, жонглировать ценами на разные комплекты продуктов, встроить автоматический сервис поиска патчей, запускать игры прямо через браузер, продавать доступ к пакетам релизов по подписке... Десятки компаний по всему миру разрабатывают эти идеи. Правда, на сегодняшний день неурегулированным остается вопрос с цифровой защитой игр, так называемой технологией DRM (Digital rights management, управление цифровыми правами доступа). Большинство магазинов требуют онлайновой аутентификации и постоянного соединения с Сетью, но является ли это лучшим решением? Ведь если компания в один прекрасный день отключит сервер, все ее релизы окажутся совершенно неработоспособными. Противники DRM в США проводят активную кампанию Defective by Design (вариант перевода – «с умышленным дефектом»), цель которой – разъяснить людям опасности DRM. Но если от этой защиты отказаться, встает другая проблема: если любую скачанную игру можно копировать без ограничений, то не станет ли гулять по какой-нибудь Рязани или Твери одна-единственная копия Left 4 Dead, купленная и растиражированная наиболее пронырливым пиратом? «Разве могут разработчики в такой ситуации зарабатывать деньги?» – не совсем верный вопрос. Правильнее было бы спросить: «Как в такой ситуации заработать деньги?» Единственно верного решения нет, и каждая компания ищет свой подход. Рассказ об онлайновых магазинах и службах мы начинаем с самого известного, заслуженного и популярного сервиса. Вне сомнений, ты уже не раз о нем слышал.

В любой игре, запущенной через Steam, работает фирменный интерфейс-накладка. На картинке: пока идет игра в Left 4 Dead, ты можешь посмотреть профили других пользователей или зайти на любимый сайт. Игра при этом даже не ставится на паузу! Когда в Counter-Strike тебя убивают в начале раунда хедшотом через весь de_dust2, ты понимаешь: функция бесценна.

Клиент Steam с десятком покупок. Отсюда ты можешь одним кликом устанавливать или удалять игры. Главное – иметь постоянное соединение с интернетом.

01 STEAM

store.steampowered.com

Этот сервис был запущен в безумно далеком 2003 году. Steam хорошо знаком каждому, кто покупает игры от Valve Software (в первую очередь речь идет, конечно, о сериале Half-Life). Он работает через одноименную программу-клиент, которая проверяет подлинность игр. Прежде чем играть в любой релиз от Valve, ты должен инсталлировать клиент Steam и установить связь с сервером программы – эта обязательная процедура на протяжении нескольких лет вызывает раздражение геймеров, не обладающих постоянным и высокоскоростным соединением с Сетью. Что ж, это естественно: технологии цифровой дистрибуции немыслимы без быстрого и стабильного подключения к интернету. Зато если уж оно у тебя есть, ты попадешь в рай для современного геймера. Сейчас Steam предоставляет для скачивания около 600 игр, постоянно добавляются свежие хиты. Сегодня там публикуется примерно две трети всех выходящих компьютерных блокбастеров, причем нередко день в день с обычным, дисковым релизом. А, например, Silent Hill: Homecoming в США и вовсе издавалась для PC эксклюзивно через Steam (в отсталой Европе игра выходит на обычном диске и с полугодовой задержкой). Цены по заграничным меркам нормальные: свежие хиты (Left 4 Dead, Call of Duty: World at War) идут по 50 долларов. Чем игра старше и хуже, тем дешевле она обойдется: Saints Row 2 стоит 40 долларов, Perimeter 2 – 30, Counter-Strike: Source – 20, первые Half-Life и Quake – по 10. Бывают и аномалии: например, лучшая игра прошлого года Fallout 3 стоит разумные 40 долларов. Постоянно проводятся акции и распродажи – например, в дни, когда Half-Life исполнялось 10 лет, игру раздавали за символическую плату – всего 1 (один!) доллар. Есть любопытные бандлы: все игры от Valve (более 20!) можно приобрести всего за 100 долларов. Эксклюзивно на Steam продаются игры от Valve – все части Half-Life, Team Fortress 2, Counter-Strike, Left 4 Dead. В других магазинах цифровые копии этих игр приобрести нельзя. Три игры в Steam абсолютно бесплатны: гонки Trackmania Nations Forever, адвенчура Sam & Max 104: Abe Lincoln Must Die! и казуальное развлечение Peggle Extreme.

Информация о покупках хранится в вашем аккаунте, приобретенные игры можно сколько угодно раз стирать и устанавливать заново. Немаловажная деталь: игры не требуют разархивирования или установки. На Steam все поставляется в готовом виде: скачал и играй. Все установленные релизы автоматически обновляются до текущей версии, что может стать кошмаром для покупателя с небыстрым подключением к интернету. Все игры защищены DRM и не могут быть куда-то скопированы, их вообще невозможно запустить без клиента Steam и постоянного соединения с Сетью. Ну а если ты когда-либо покупал игры от Valve на дисках, то, введя серийный номер, можешь подключить их к своему аккаунту Steam. Наконец, кроме игр на службе регулярно публикуются видеоролики, моды и демоверсии – разумеется, все бесплатно.

И все же онлайновый магазин игр, пусть даже такой профессиональный, – лишь вершина айсберга. Регистрируясь в Steam, ты присоединяешься к сообществу игроков Steam Community. Это дает тебе единый профиль игрока, общий для всех приобретенных игр в системе Steam. Это означает, что, однажды собрав приятелей в френд-лист, можно свободно погонять в Left 4 Dead, а потом, не прерывая беседы, переключиться, скажем, на Dawn of War 2. Пользователи в Steam Community могут объединяться в группы, устраивать различные мероприятия, обмениваться текстовыми и голосовыми сообщениями, собирать ачивменты (achievements) и мериться ими друг с другом. Недавно запущенная служба Steam Cloud сохраняет сейвы и пользовательские настройки в Сети, так что, даже если ты переустановишь игру, конфигурационные файлы и сохраненные игры не пропадут. Наконец, во всех приобретенных через Steam играх общий «накладывающийся» интерфейс (так называемый overlay). В любой игре по нажатии Shift + Tab открывается стандартный интерфейс Steam Community: можно посмотреть, во что играют твои друзья, присоединиться к ним или отправить сообщение. В свежих версиях клиента Steam из этого интерфейса можно даже просматривать сайты «обычной», негеймерской Сети. Аудитория Steam огромна: сейчас в системе зарегистрировано более 16 миллионов человек. Все это делает Steam образцовой службой цифровой дистрибуции. Здесь продаются игры на любой вкус, а система доставки и установки – одна из самых удобных в мире. За пять лет работы и непрерывного развития Steam развился до такого состояния, что нынешним конкурентам будет уже очень непросто его догнать.

Витрина магазина Steam. Слева – сортировка игр по жанрам и издателям, справа – новости службы и свежие релизы.

QUAKE LIVE

Интересный образец цифрового распространения игр – Quake Live, «новая» старая игра от id Software. Если коротко, то это современная версия классического шутера Quake 3 Arena, которая теперь работает прямо в окошке браузера. Игра совершенно бесплатна. Единственное, что надо скачать и установить игроку, – это крохотный плагин размером в 5 мегабайт. Сразу после этого ты можешь пройти обучающую миссию и принять участие в тренировочной дуэли с ботом. В это время игра оценивает твой навык и незаметно закачивает всю остальную необходимую информацию. Когда «разминка» заканчивается, перед тобой уже открыты все возможности Quake Live: социальная сеть геймеров и сетевой deathmatch в пяти режимах и на трех десятках карт. Ностальгия! Quake Live встречает тебя классическим геймплеем десятилетней выдержки, а разработчики выпускают свежие патчи и на форуме ведут трогательные беседы об оптимальном радиусе взрыва ракет. В момент сдачи номера в печать Quake Live находилась в стадии закрытого бета-тестирования. Но мы советуем следить за сайтом www.quakelive.com всем, кому знакомы понятия «красный броник», «рокет джамп» и «квад демейдж».

Главное меню, экран статистики, социальная сеть, браузер серверов – все это в Quake Live реализовано через браузер, на официальном сайте.

Можно развернуть окно на полный экран…

…а можно играть через браузер. Формально разницы никакой, но с маленькой картинкой глаза устают быстрее.

DIRECT2DRIVE

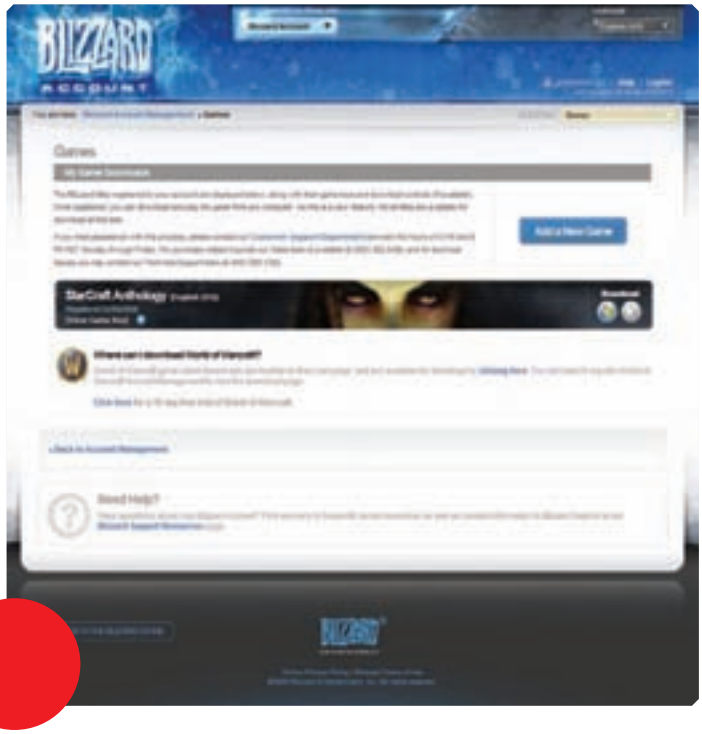
02

www.direct2drive.com

Хотя в Сети немало других онлайновых магазинов игр, большинство из них не могут сравниться со Steam ни по качеству сервиса, ни по количеству игр. Но если бы мы хотели порекомендовать один «обычный» магазин с цифровой доставкой, то посоветовали бы Direct2Drive от медиаконгломерата IGN Entertainment. Здесь все сделано просто и качественно – без каких-либо инноваций, но и без халтуры. В магазин Direct2Drive периодически поступают хиты, ну а цены по большому счету такие же, как в Steam. Впрочем, из-за различной политики скидок заранее не угадаешь, где будет выгоднее. Скажем, Fallout 3 в Steam на 10 долларов дешевле, а вот Mass Effect – на десятку дороже. Приобретенные игры доставляются при помощи программы Download Manager, хорошо знакомой пользователям FilePlanet (другого ресурса от IGN). После этого дистрибутивы нужно еще установить и активировать – унылая стандартная процедура, от которой давно избавлены клиенты Steam. Вот и все, что нам может предложить Direct2Drive или другие подобные «обычные» онлайновые магазины. Они похожи друг на друга как две капли воды, работают по одному принципу, и мы не будем рассказывать о менее известных участниках рынка. Пока еще издатели подписывают контракты на распространение игр в онлайне с подобными сервисами, но многим из них уже пришла в голову светлая мысль: зачем нам вообще нужны эти посредники? Почему бы не открыть свой магазин? Этим путем пошла компания Electronic Arts.

Direct2Drive – крупный и надежный магазин без инноваций и амбиций. Кроме игр также почему-то продает аниме, комиксы и книжки-прохождения.

Blizzard Account пока обладает лишь базовыми функциями. Все приобретенные игры показываются в профиле игрока вот такими модными полосками. По нажатии на кнопку View Game Key сайт покажет твой ключ активации.



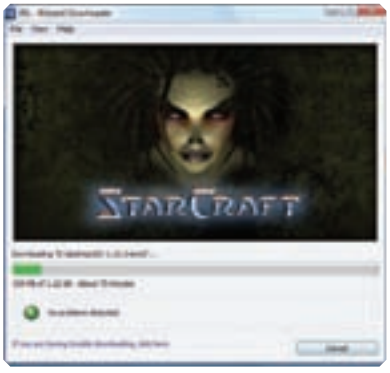
Магазин Blizzard Store. Как и все у компании, простой, элегантный и очаровательный. Это единственное место в Сети, где можно купить игры от Blizzard с цифровой доставкой.

03 BLIZZARD STORE

www.blizzard.com/store

К счастью, игры от EA можно запросто купить и в других интернет-магазинах. А видел ли ты где-нибудь цифровые копии StarCraft, Warcraft 3 или Diablo 2? Точно нет, потому что Blizzard, известная студия-перфекционист, не раздает другим компаниям права на онлайновое распространение своих игр. У Blizzard есть свой маленький и уютный, но очень серьезный и профессионально сделанный магазинчик. Здесь продаются только игры от знаменитого калифорнийского разработчика: цифровые копии Warcraft 3 и Diablo 2 стоят по 20 долларов, а StarCraft и дополнение Brood War – всего 15 долларов за обе игры! Старых хитов вроде Warcraft 2 в магазине сейчас нет, но разработчики обещают добавить их в обозримом будущем. После того как ты приобретаешь игру, магазин сообщает ключ активации и дает ссылку на дистрибутив. Файлы скачиваются при помощи специальной программы Blizzard Downloader (она прекрасно известна тем, кто не понаслышке знаком с WoW), затем игру нужно установить и запустить, указав полученный ключ. Все ключи привязываются к вашему аккаунту и хранятся в «личном кабинете» Blizzard Account. Если ты когда-либо покупал легальную игру от Blizzard (как у тебя, дорогой читатель, обстоят дела с легальными играми от Blizzard?), здесь ты можешь ввести ее серийный номер и получить бесплатный доступ к цифровой копии – отличный сервис для геймеров!

В мире бесконечных цифровых возможностей Blizzard идет непроторенной дорогой. Ее цифровая служба не стремится быть самой большой или самой популярной. Она стремится быть лучшей и только лучшей. Крошечный онлайновый магазинчик с несколькими первоклассными играми – это лишь отблеск будущего величия. Хотя Blizzard официально не анонсировала своих планов, давно известно, что компания планирует создать собственную геймерскую социальную сеть, эдакий клуб любителей проектов от Blizzard. Пользователи будут зарабатывать ачивменты в различных играх компании, а потом можно будет легко увидеть, что вот этот парень вдоль и поперек исходил WoW, а этот – мастерски играет в StarCraft и Diablo. Скорее всего, запуск этой службы состоится одновременно с релизом StarCraft 2 или Diablo 3. Мы уверены, что ее логин будет совпадать с тем аккаунтом, который сегодня используется в Blizzard Store. А ты уже решил, где будешь покупать StarCraft 2? Может, для этого в наши дни уже и не надо выходить из дома?



Игры от Blizzard сейчас доставляются к геймерам при помощи программы Blizzard Downloader, работающей по той же технологии p2p, что и обычные торренты.

EA STORE

04

eastore.ea.com

В магазине EA Store продаются только игры от Electronic Arts. В России этот сервис официально недоступен.

Electronic Arts очень долго искала свой стиль работы с цифровым контентом. В 2005 году появилась программа EA Downloader, потом ей на смену пришел сервис EA Link (появилась возможность скачивать демоверсии и трейлеры). В позапрошлом году весь дополнительный контент убрали, а службу переименовали еще раз, и теперь она называется EA Store. В этом магазине очень быстро появляются все лучшие игры от Electronic Arts – и это его единственное и несомненное достоинство. Все остальное – сплошные неудобства. Неудачные действия на сайте приводят к странным ошибкам с описаниями вроде ERROR_INTERNALSYSTEM или Error Number: SYS_000001. Приобретенные игры скачиваются через программу EA Download Manager, нуждаются в дешифровке, разархивировании и установке. «Качалку» нужно все время держать запущенной – она проверяет подлинность игр. Цены на игры зависят от региона – в США они в долларах, в Европе – в евро, в Англии – в фунтах. Но самая главная подлость в том, что все приобретенные игры можно скачать только в течение года после покупки! Если ты хочешь, чтобы игра была доступна и после – изволь отстегнуть дополнительную сумму за Extended Download Service. Но и тогда игру можно будет скачивать лишь на протяжении пяти лет. Возникает вопрос: зачем вообще что-то покупать в EA Store, если ту же игру можно взять в Steam, за те же деньги и без ограничений на срок скачивания? Последний штрих: для пользователей из России этот сервис официально недоступен. Что ж, туда ему и дорога.

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
КНИГИ
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU
Реклама

Магазин Games for Windows Live Marketplace пока пустует. Единственный интересный товар – дополнение Operation Anchorage для Fallout 3. Чтобы попасть в этот магазин, нужно скачать и установить специальную программу-клиент.

Как и в Steam, в Games for Windows есть интерфейс-накладка. Его главные функции – унификация игровых аккаунтов, отслеживание ачивментов и обслуживание мгновенных сообщений.

05

www.gamesforwindows.com/en-GB/Live/Pages/livemarketplace.aspx

GAMES FOR WINDOWS LIVE MARKETPLACE

Мы уже перечислили многие ведущие компании индустрии: Valve, Electronic Arts, Blizzard… Где же Microsoft, крупнейший производитель программного обеспечения для PC? Казалось бы, ей самой судьбой предначертано лидировать на рынке компьютерной цифровой дистрибуции. Но Microsoft опоздала на этот праздник жизни. Когда гениальные парни из Valve (тогда еще небольшой компании) пришли в Microsoft за финансированием проекта Steam, от них отмахнулись: мол, время еще не пришло. Это было ошибкой. В погоню за Valve компания Microsoft пустилась слишком поздно и слишком неуклюже. Ее «надстройка» Games for Windows подключается к обычным компьютерным играм и обеспечивает геймеров стандартными социальными возможностями: один общий логин для всех проектов, поддержка ачивментов, обмен сообщениями. Впервые Games for Windows была использована в печально известной PC-версии Halo 2 (релиз состоялся 31 мая 2007 года). Тогда у Microsoft еще было много иллюзий: что у компьютерщиков можно будет брать деньги за «подписку» на сетевую игру, что миру нужен кросс-платформенный мультиплеер между PC и Xbox 360; что разработчики будут готовы платить за использование этого сомнительного сервиса. Теперь амбиций поубавилось: авторы могут бесплатно добавлять в них надстройку Games for Windows, а мы, игроки, можем так же бесплатно пользоваться всеми ее возможностями.

Казалось бы, к чему весь этот разговор в материале о цифровой дистрибуции? Вот к чему: когда инициатива Games for Windows станет распространенной, на полную катушку заработает онлайновый магазин Games for Windows Live Marketplace. Для доступа в него нужно скачать и установить специальную программу-клиент. Торгует магазин за специальную внутреннюю валюту – баллы Microsoft, которые, в свою очередь, надо покупать за настоящие деньги. Официально в России эта служба недоступна, но ты легко можешь обойти ограничение, введя в качестве региона проживания какое-нибудь более приличное государство вроде Бельгии или Сингапура. Процесс покупки выглядит следующим образом: ты расплачиваешься нужным количеством баллов Microsoft, затем игра скачивается с помощью программы-клиента Games for Windows, после этого устанавливается. Впрочем, на данный момент виртуальные полки пустуют. Единственное, ради чего стоит использовать этот «рынок», – дополнение Operation Anchorage для Fallout 3, которое распространяется только через Games for Windows Live Marketplace. Никаким другим способом его официально приобрести невозможно.

У службы большой потенциал, ведь за ней стоит могущественная Microsoft. Реализовать этот потенциал – дело будущего, да и вопрос о том, будут ли здесь продаваться полные игры, остается открытым. Вполне возможно, что через несколько лет магазин Games for Windows Live Marketplace станет одним из наиболее известных и любопытных.

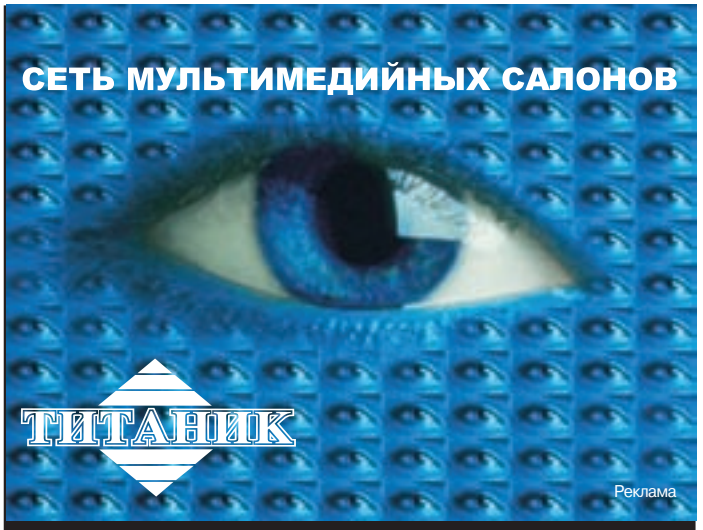
Impulse – аналог службы Steam от компании Stardock. Игр здесь поменьше, функции пока самые базовые. Зато почти все релизы поставляются без DRM-защиты.

06

www.impulsedriven.com

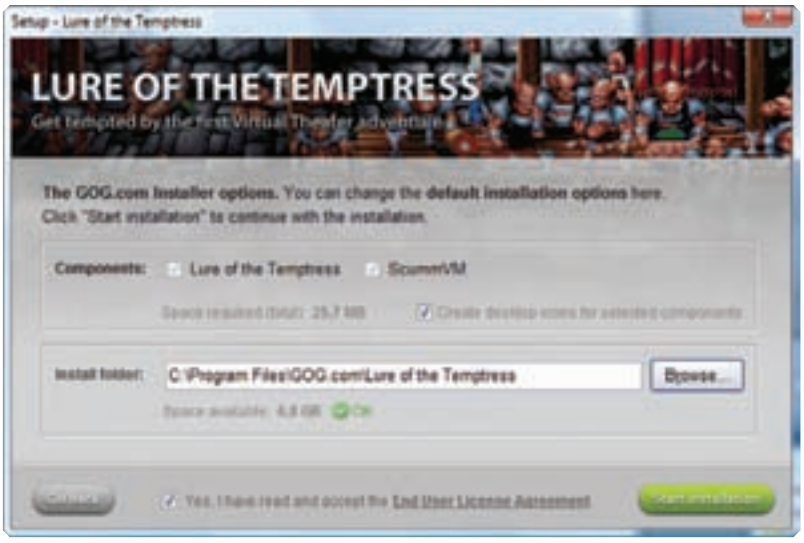
IMPULSE

Еще одна молодая служба – Impulse от компании Stardock. Компания эта известна прежде всего набором программ Object Desktop, предназначенным для украшения Windows. Но и в игровой индустрии Stardock не новичок: компания разработала все части сериала Galactic Civilizations, а также выступает издателем стратегий Sins of a Solar Empire и Demigod (последнюю делает сам Крис «Total Annihilation» Тейлор). Свою службу цифровой дистрибуции Stardock позиционирует как конкурента Steam (сравни названия официальных сайтов – steampowered.com и impulsedriven.com). Основное оружие в борьбе с именитым противником – отсутствие DRM-защиты на играх, которые продаются через Impulse. Это значит, что их можно запускать без привязки к клиенту и копировать сколько угодно и куда угодно. Impulse также не заставляет геймера обновлять свои приобретения. У такого подхода есть плюсы – например, любую игру можно запустить без подключения к интернету, но и минусов предостаточно: проблемы с несовместимостью патчей, необходимость где-то хранить ключи для каждой игры, отсутствие общего интерфейса-накладки. Еще одна проблема службы – небольшой выбор игр. Возможно, это связано с тем, что издатели не спешат распространять свои релизы без DRM-защиты. Сейчас через Impulse можно купить в основном стратегии: коллекционное издание Galactic Civilizations 2 обойдется в 40 долларов, Sins of a Solar Empire – всего в 30. Каждый, кто установит клиент Impulse, сможет бесплатно скачать копию игры The Political Machine 2008 Express, где тебе предложат принять участие в президентской гонке в роли Обамы или Маккейна. Через Impulse можно покупать не только игры, но также и серьезные программы, например CorelDraw (всего за какие-то 430 долларов, па-а-адумаешь). Impulse – совсем молодая платформа, ей нет и года от роду. Вероятно, она уже не сможет догнать Steam (разрыв очень велик), а отсутствие фокуса на играх помешает этой службе завоевать доверие геймеров. Но взять на карандаш этот магазин стоит. Ничуть не удивимся, если будущий бета-тест Demigod будет распространяться в Сети эксклюзивно через Impulse.



♥ *Магазин Good Old Games продает – ты не поверишь! – хорошие старые игры. Дешево, качественно и без DRM – чего еще желать?*

♥ *Все игры с GOG.com поставляются упакованными вот в такие удобные инсталляторы, которые можно свободно копировать сколько угодно раз.*



07 GOG.COM

www.gog.com

От наиболее популярных и известных служб и магазинов – к все более странным и необычным! Интернет-магазин GOG.com открыла польская компания CD Projekt (среди прочего – авторы ролевой игры «Ведьмак»). GOG расшифровывается как Good Old Games («Хорошие старые игры»), и в этом магазине продаются именно потрясающие ретрорелизы. Правила работы просты и изящны:

1. Все игры обновлены для совместимости с Windows XP и Windows Vista.
2. Все игры распространяются без DRM-защиты, как обычные архивы. Копируй куда хочешь и сколько хочешь.
3. Две возможные цены – 6 и 10 долларов. Приобретенные игры можно затем заботливо расставить на специальной виртуальной полочке. К слову, два релиза на сайте совершенно бесплатны: это адвенчуры Beneath a Steel Sky и Lure of the Temptress. За 6 долларов можно приобрести Arx Fatalis, Broken Sword 2: The Smoking Mirror, Earthworm Jim, Fallout, Fallout 2, Kingpin: Life of Crime, MDK... За десятку – Disciples: Sacred Lands, Gothic, Jagged Alliance, Oddworld: Abe's Exoddus, Unreal и другие классические, любимейшие игры. Отсутствие DRM означает, что купленные релизы можно спокойно раздавать знакомым, и только угрызения совести могут заставить халявщиков оплатить игру через магазин GOG.com. Каталог постоянно обновляется, новые релизы выходят чуть ли не еженедельно. Большинство игр, которые здесь продаются, эксклюзивны. Это значит, что в других магазинах ты их, скорее всего, не найдешь. Приобретенные игры можешь скачать как обычные архивы – хоть через браузер, хоть через любой менеджер закачек. Удивительно, но польский GOG.com – один из самых дружелюбных онлайновых магазинов. Здесь все сделано для удобства пользователя, все просто и доступно, а главное, работает как часы. К играм прилагаются бесплатные бонусы – руководства, саундтреки, обои для рабочего стола или даже книжки комиксов. Компания CD Projekt заслуживает уважения. Многие старые игры заслуживают того, чтобы о них помнили и сегодня, а сайт с такими ценами и таким сервисом заслуживает особой награды в обзоре способов цифровой дистрибуции. Мо-лод-цы!

УЧИСЬ ПОКУПАТЬ В СЕТИ!

Главная трудность при покупках в Сети для российского геймера – работа с системами оплаты. Их много, и они, как правило, очень непросты в освоении. Предлагаем курс молодого бойца по покупкам в Сети.

1. Выбери магазин, в котором ты собираешься покупать игры.
Это очень важный шаг. Казалось бы, чего проще – взял нужную игру, сравнил цены и купил в самом дешевом магазине. Но это не совсем верный подход. Мы считаем, что лучше купить игру задорого, но в хорошем и надежном магазине, чем задешево, но в бестолковой лавочке. Поэтому внимательно прочитай этот материал, пройдись по сайтам и выбери магазин, который лучше прочих отвечает твоим нуждам. Стоит обратить внимание на цены, выбор игр и скорость появления хитов.

2. Выбери наиболее удобную систему оплаты, которую поддерживает этот магазин.
Приоритеты такие: во-первых, PayPal, во-вторых, банковские карты, в-третьих, все остальное. «Остальные» системы стоит выбирать по доступности способов оплаты. Скажем, если в соседнем магазине можно зачислить деньги на счет Webmoney, пользуйся ими. Если есть возможность купить карты «Яндекс. Деньги», бери их. Если ты живешь у черта на куличках и поблизости нет ничего, кроме коровника и колодца, то, возможно, стоит остановить выбор на платежах по SMS.

3. Научись работать с выбранной системой.
На сайте каждой платежной системы есть подробная система помощи. Разберись в ней! Узнай, как зачислять деньги и как расплачиваться ими. Это непросто, но необходимо. Помни: тебе придется потратить время на это один раз, а пользоваться будешь всю жизнь. Как говорили классики, лучше целый день потерять, а потом за пять минут долететь.

4. Экономь время и деньги на цифровых покупках.
Однажды разобравшись в принципах работы выбранного магазина и выбранной платежной системы, в дальнейшем ты сможешь покупать игры за считаные секунды и несколько кликов мыши, чем будешь вызывать неподдельное восхищение у менее продвинутых приятелей. Вперед, в цифровой век!

08

METABOLI & GAMETAP

www.metaboli.co.uk и www.gametap.com

Эти две службы мы объединили в общий пункт, во-первых, потому что компания Metaboli приобрела GameTap в конце прошлого года. Во-вторых, потому что сервисы используют похожую модель распространения игр по подписке. Суть следующая: ты становишься подписчиком службы и платишь некоторый ежемесячный взнос. За это компания открывает тебе полный доступ к своей библиотеке игр, но только на месяц. Когда ты приостанавливаешь подписку, все скачанные игры становятся недоступны. На Metaboli есть два уровня подписки – базовая за 7 и полная за 13 фунтов в месяц (сервис рассчитан на британцев). Становясь «полным» подписчиком, ты получаешь аж 325 игр, среди них Far Cry 2, Tomb Raider Underworld, Heroes of Might & Magic 5, Rainbow Six Vegas 2, Psychonauts, Assassin's Creed, Turok, Mafia, Supreme Commander, World in Conflict, а также огромное количество веселого трэша с названиями вроде I love Kittens! или Boogie Bunnies. В базовой подписке трэша побольше, а хиты постарше – Evil Genius, Homeworld 2, Fable, Overlord, Just Cause, Hitman: Blood Money, Deus Ex, Syberia 2 и пр. Бесплатно ничего не раздают: или подписывайся, или проваливай. Похожую политику (разве что бесплатные игры на нем все-таки есть) проводит сайт GameTap, разработанный американской компанией Turner, но мы о нем подробно рассказывать не станем: в России он все равно недоступен, причем доступ обрубается автоматически по IP, а настоящих хитов здесь раз-два и обчелся. Изюминка GameTap – возможность запускать некоторые игры прямо в окошке браузера. Для этого не требуется ни установки, ни регистрации. Достаточно просто зайти на сайт и выбрать пункт Free Online Games. Погонять прямо из браузера файтинги вроде The King of Fighters '96, The Last Blade, Super Street Fighter 2 и Vampire Savior – редкое высокотехнологичное удовольствие.

Metaboli предлагает оригинальный вариант доступа к играм по подписке. За небольшую сумму ты получаешь несколько сотен релизов, но только на один месяц.

YuPlay – единственный магазин с цифровой доставкой, требующий установки собственного клиента. Все остальные работают прямо в браузере.

DirectCOD, как и многие другие отечественные магазины, фактически торгует ключами активации. Дистрибутив можно скачать с сайта магазина или взять в любом другом месте. В локальной сети, например.

Магазин игр от компании «1С» почему-то предоставляет доступ для скачивания всего на шесть месяцев. Другая проблема – задержка релизов. «Анабиоз» вышел на диске 5 декабря, а в онлайне отчего-то только 29-го. Неудивительно, что при таком обслуживании цифровая дистрибуция в стране остается неразвитой.

07 ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В РОССИИ...

А что у нас? Неужели пока в развитых странах Steam собирает десятки миллионов подписчиков, наши издатели бьют баклуши? Не то чтобы бьют, но так, прибивают. Считается, что в нашей стране рынок онлайновых продаж составляет менее процента от всего объема индустрии, да и то большая часть приходится на «казуалки». В России проникновение цифровой дистрибуции осложняется тремя фундаментальными проблемами. Во-первых, ограниченность широкополосного доступа в интернет. Во-вторых, неразвитость систем интернет-оплаты и в первую очередь недостаточное распространение банковских карт. В-третьих, консервативность пользователей, большинство из которых скорее согласится часами бегать по магазинам, чем совершить покупку в онлайне. Тем не менее очевидно, что по мере развития страны эти проблемы будут решаться, пусть и небыстро. Поэтому многие российские компании запускают свои службы уже сейчас, чтобы за годы разминки набрать опыт и пользовательскую базу.

Подавляющее большинство магазинов дают покупателю ссылку на дистрибутив и берут деньги за ключ активации, с помощью которого нужно устанавливать и запускать игру. Единственный сервис с претензиями – yuPlay (официальный сайт – yuplay.ru). Здесь публикуются новые игры от многих отечественных издателей, а для доступа к контенту необходимо скачать и установить специальную программу-клиент. YuPlay – единственный сервис с зачатками социальной сети. Пользователей можно добавлять в друзья, а контенту – выставлять оценки. Возможности эти, конечно, небогаты, а клиент работает с перебоями, но у других служб и этого нет. Всего на yuPlay в продаже 205 игр (половина из них – всякие «Коты Леопольды» и «Волшебники Изумрудного города»), доступно несколько каналов оплаты. О других службах. Четыре проекта, аффилированные с отечественными издателями: gamepitstop.ru («Руссобит-М»\GFI), shop.akella-online.ru («Акелла»), online.1c.ru («1С»), e-shop.buka.ru (Buka Entertainment) – все просто и незамысловато торгуют ключами активации, а «1С» еще и в точности повторяет ошибку Electronic Arts и позволяет качать свои игры лишь в течение шести месяцев после покупки. Может, такое издевательство над покупателем – планида крупнейшего издателя? Ключами торгует и магазин GameDep (как можно догадаться, gamedep.ru). Наконец, серьезный независимый магазин DirectCOD (direct.cod.ru) совсем уж бесстыдно предлагает тебе «скачать дистрибутив из локальной сети и оплатить код активации». Магазин этот замечателен прежде всего тем, что здесь можно купить игры от издательств Electronic Arts и NCSoft, которые и составляют наиболее интересную часть ассортимента. Крупные провайдеры интернета нередко открывают свои магазины, в которых можно оплачивать покупки с того же счета, с которого пользователь платит за доступ к Сети. Пример – проекты «Стрим24» (games.stream24.ru) и «Акадо.Софт.Игры» (gamesoft.akado.ru). В этом случае легко и изящно решается одна из главных проблем нашей цифровой дистрибуции – проблема с оплатой. Если за границей можно всюду пользоваться PayPal и горя не знать, то у нас в стране получили распространение сразу несколько систем виртуальных денег, одна неудобнее другой.

А самое неприятное то, что если в западном магазине ты, как правило, оплачиваешь только стоимость игры с точностью до цента, то в России тебя частенько просят «завести деньги на счет» и уже потом оплачивать покупки с этого счета. Интрига здесь следующая: заведя на счет 500 рублей и купив игру за 400, ты оставляешь 100 рублей компании «в подарок».

В то же время, если ты располагаешь безлимитным доступом к Сети, покупка цифровых копий игр может быть неплохим антикризисным решением для бюджета. Оценим выгоду на прекрасно всем известной игре «King's Bounty: Легенда о рыцаре» – ее легко найти в любом магазине.

Сравним цены:

диск в магазине Ozon.ru	440 рублей
онлайновые копии:	
YuPlay	330 рублей
online.1c.ru	350 рублей
GameDep	350 рублей
direct.cod.ru	350 рублей
GamePitStop.ru	420 рублей

Экономия составляет около 20 процентов! Проще говоря, за одни и те же деньги ты можешь купить или четыре игры на дисках, или пять – в онлайне. Даже если наши службы пока оставляют желать лучшего, такая разница в цене вполне оправдывает цифровую покупку. Справедливости ради скажем, что цены на разные игры в наших магазинах могут отличаться, и прежде чем бежать за покупкой в YuPlay, имеет смысл узнать о ценах в других магазинах, тем более что займет это от силы 5–10 минут.

Не так хорошо в России обстоят дела с зарубежными релизами. Наши издатели, как правило, не имеют прав на цифровое распространение русских версий какихнибудь Fallout 3, GTA4 и F.E.A.R. 2. Поэтому здесь выбор такой – или дешевая русская версия на диске (нередко с задержкой после оригинального релиза), или в два-три раза более дорогая английская – в «цифре». Сам решай, что тебе нужно. Тем же, кто все-таки интересуется качественными заграничными играми в цифровой упаковке, рекомендуем службу Steam от Valve – ничего лучше в области онлайновой дистрибуции человечество еще не придумало. Фанатам Blizzard рекомендуем хоть сегодня регистрироваться на Blizzard Store, ценителям ретроигр – на GOG.com. Наконец, всем владельцам компьютеров стоит взять на заметку Games for Windows Live Marketplace – в будущем из него может выйти любопытный магазинчик. А главное, понять: цифровая дистрибуция – дело не завтрашнего, а сегодняшнего дня. Хочешь быть на передовой прогресса, присоединяйся к буму онлайновых покупок. Безусловно, в будущем на цифровую доставку будет приходиться больше половины продаж компьютерных игр. Ну а мы в то время будем сидеть в креслах-качалках и рассказывать внукам, как «мы в их годы в магазины за играми ходили»!

ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ ФИНАНСЫ

Существует несколько десятков способов оплаты цифровых покупок, причем некоторые из них распространены только в России, другие, наоборот, только за рубежом. Наиболее удобным средством платежа были и остаются банковские карты (иногда их некорректно называют кредитными или пластиковыми картами). По сути дела, банковская карта – это «паспорт», который дает продавцу возможность списать деньги напрямую с банковского счета. В России по историческим причинам банковские карты не получили широкого распространения, и совершенно зря – пользоваться ими надежно, дешево и удобно. Банковские карты бывают дебетовыми (тогда нужно сначала положить деньги на счет и потом платить) или кредитными (тогда, наоборот, можно сначала заплатить и потом внести деньги на счет). В мире используются платежные системы Visa и MasterCard – с точки зрения пользователя между ними нет никакого различия. Счет банковской карты может быть в рублях, долларах США или евро. Особой разницы нет – при оплате деньги конвертируются по разумному курсу. Имеет смысл открывать счет в той валюте, которую ты намерен класть на этот счет. Банковские карты бывают виртуальные (для оплаты в интернете принимаются в любом магазине) и обычные (в некоторых онлайновых магазинах не работают, не принимаются в PayPal). Для покупки игр через Сеть стоит оформить именно виртуальную карту. Банковскую карту имеет смысл получать в том банке, в котором уже открыт банковский счет. За обслуживание карты банк возьмет некоторую комиссию – в среднем не более 300 рублей в год, а многие банки выпускают карты для своих клиентов и вовсе бесплатно. Узнать подробные и современные условия выдачи карт можно на сайте любого банка. Карты – отличное средство платежа, но их использование открывает продавцам широкие и манящие возможности для мошенничества. Предположим, ты с помощью банковской карты платишь за какую-нибудь безделушку в Шри-Ланке. После этого недобросовестный продавец, зная твои данные, может попробовать снять с карты дополнительные средства. Для защиты покупателей американцы придумали PayPal (адрес сайта – www.paypal.com). Это компания-посредник. Ее основная функция вот в чем: PayPal хранит номер твоей банковской карты в секрете и сама расплачивается с продавцами. Таким образом, номер карты известен только весьма надежной компании PayPal, а ты защищен от мошенничества. В системе PayPal поддерживается русский язык, регистрация и все операции бесплатны. Поэтому если магазин поддерживает работу с PayPal, то к бабке не ходи – стоит воспользоваться этой возможностью. Наконец, в России используются доморощенные системы, возникшие в основном от безысходности. Запомни раз и навсегда: если магазин принимает оплату банковской картой или через PayPal, это правильный магазин. Платежи по SMS, через «Яндекс.Деньги», Webmoney, MoneyMail, «ДеньгиОнлайн», «Мобильный кошелек», QIWI, RBK Money, WebCreds и прочие экзотические системы проходят через еще одного посредника, из-за которого твоя игра становится дороже! Как правило, подобные платежные системы берут комиссию за ввод, вывод или прохождение денег. Общие советы по работе с этими системами дать непросто: у каждой свои правила и методы работы. Если магазин не принимает платежи банковскими картами или PayPal, может, ну его, этот магазин?

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Алексей Ларичкин

1 В игре будут различные сеты брони и оружия, дарующие дополнительные бонусы.

2 Развитый навык кузнечества позволит выковать меч +5.

3 Благодаря технологии SpeedTree деревья выглядят правдоподобно.

RISEN

Piranha Bytes, создавшая серию Gothic, после скандальных разбирательств с издателем проекта была отстранена от разработки четвертой части. Теперь сотрудники студии трудятся над ролевой игрой Risen, которая как две капли воды похожа на все ту же «Готику». Нас ждет «живой мир» (подчиняющиеся сложным скриптам NPC), заботливо отрисованные игровые зоны, схожая боевая и ролевая системы и уже знакомый, но доработанный движок. А недавно стало известно, что «Новый Диск» локализует и издаст игру в России и странах СНГ.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Bytes
- **ИНТЕРНЕТ:** risen.deepsilver.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Визит президента в пустующее казино сразу же привлечет туда туристов.

2 Увеселительные заведения – один из главных источников дохода.

3 Приятная глазу архитектура – залог успеха экономического симулятора.

TROPICO 3

РopTop Software, подарившая миру экономическую стратегию Tropico, давно почила в бозе. Третью часть делают болгары из Haemimont Games, известные по проектам Tsar, Glory of the Roman Empire, Imperium Romanum. Игроку достанется роль диктатора островного государства, причем во времена холодной войны. «Эль президенте» сможет произносить проникновенные речи с балкона, лично посещать увеселительные заведения, повышая их престиж, или стройки, вдохновляя рабочих на ударный труд. Надеемся, ролевые элементы придутся к месту.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Management
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.haemimontgames.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Super Open Class – один из четырех видов авто, допускаемых к тайскому заезду.

2 Изменяемая поверхность: после нескольких кругов дорога становится месивом.

3 Разработчики посещали соревнования для детального воссоздания трасс.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3

«Полный привод 3», продолжение популярной серии offroad-гонок, до сих пор официально не анонсирован, но работа над ним уже кипит. За картинку отвечает мощнейший движок Unreal Engine 3. Авторы уже начали «собирать» предварительную техническую демоверсию и представили на суд общественности первые скриншоты. На центральной картинке запечатлен фрагмент тайского соревнования Petronas Suvium Siverstone Offroad Trophy 2008. Планируется, что в игре найдут отражение наиболее значимые события в offroad-спорте по всему миру.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1C-Avalon
- **ИНТЕРНЕТ:** 4x4game.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** Не объявлена
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Эта безобразная туша называется Непогребенный (The Unburied).

2 Поговаривают, что вместо маны варвар будет расходовать очки усталости.

3 «Электрические» летучие мыши не шибко сильны, но чрезвычайно надоедливы.

DIABLO 3

В сем известно, что Blizzard выпускает игры исключительно when it's done и объявляет дату выхода лишь перед самым релизом. С Diablo 3 – та же история. Неудивительно, что на эту тему регулярно появляются слухи. Недавно сайт Kaputik.com опубликовал инсайдерскую информацию о планах Blizzard: дескать, запуск пробной многопользовательской бета-версии состоится 11 сентября этого года, а игра поступит на полки магазинов 24 декабря. Заодно были раскрыты и системные требования. Они вполне демократичны: PIV 1.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 126Mb.

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action/Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blizzard.com/diablo3
- **ДАТА ВЫХОДА:** Не объявлена
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в №02 (50)

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Unreal Engine 3 держится в Singularity бодрячком: не Gears of War 2, конечно, но и Raven, в конце концов, не Epic Games.

Сфера возмущения времени на наших глазах меняет игровой уровень, отправляя его на полвека в прошлое.

ВИДЕО-ПРЕВЬЮ НА ДИСКЕ!

SINGULARITY

ОТЛОЖЕНИЯ ВО ВРЕМЕНИ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Raven Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.singularity-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2009 года

Сингулярность – точка или состояние пространства, содержащее бесконечное (или очень большое) количество энергии или материи. В состоянии сингулярности Вселенная находилась на момент Большого взрыва: плотность вещества и его температура тогда были бесконечно велики. Для достижения такой ситуации требуется химический элемент, способный выделять колоссальные объемы энергии. В 1950 году он был найден.

СНОВА В КОСМОС

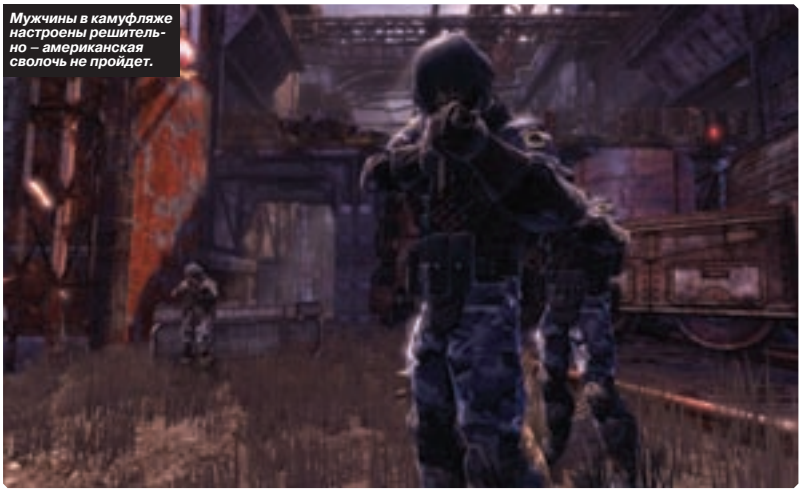
Советские ученые назвали его «Элемент-99», по порядковому номеру в таблице Менделеева. Как выяснилось после нескольких неудачных экспериментов, «99-й» под воздействием электрического тока становится крайне нестабильным и опасным для жизни – число погибших лаборантов строго засекречено. Осознав потенциал элемента, советское руководство перенесло исследования на закрытый остров с символическим названием Каторга-19. И в определенный момент все пошло не так, как надо, как это обычно бывает в таких случаях. Эксперименты над временем и пространством вышли из-под контроля, случился колоссальный выброс энергии, а сам остров превратился в один большой пространственно-временной парадокс – его бросает из эпохи в эпоху, из настоящего в прошлое. Исследования пришлось немедленно свернуть, остров – законсервировать и защитить от внимания извне. Каторга-19 была стерта со всех карт, информация о злосчастном химическом элементе тоже словно растворилась. Осенью 2009-го над островом пролетает американский истребитель дальней разведки. Истребитель сбивают, а чудом спасшийся пилот (Нэйтан Рейко, сержант ВВС США) оказывается наедине с дружелюбным спецназом, отзывчивыми монстрами из параллельных измерений и голосом в голове с жутким русским акцентом и необычайно оптимистическими нотками.

CLIFFHANGER

Нет, это была не аннотация к новому сезону сериала Lost, а скорее даже наоборот – завязка новой игры от Raven Software. Студии, которая не запускала собственные проекты аж 11 лет. Работая в паре с id Software, Raven всегда была на вторых ролях – там сиквел сделать, тут технологию обкатать. Hexen, Heretic, Star Trek: Voyager – Elite Forces и даже Jedi Knight 2: Jedi Outcast – все это игры хоть и вторичные по технологии, но великолепные по сути. Сотрудники Raven никогда не халтурили и честно выполняли порученные обязательства – сейчас, к примеру, совместно с id занимаются созданием сиквела Wolfenstein на основе движка Doom 3, а также корпят над игрой по грядущему фильму X-Men Wolverine: Origins. Но после выпуска Quake 4 команда решила перейти на новый уровень развития: начать свой проект, призванный – ни много ни мало – если не совершить революцию, то хотя бы встряхнуть жанр шутеров от первого лица.

ЛЕД-9

В интернете уже месяц гуляет «вирусная» реклама игры: некая организация MIR-12 публикует на своем сайте видеоролики, якобы приоткрывающие завесу тайны над «Элементом-99» и закрытым островом Katorga-12. Все выглядит достаточно убедительно: ученые на чистом русском рассказывают о своем участии в проектах, мелькают какие-то youtube'овские ролики с исчезающим островом на заднем плане и фотографии объекта со спутников в тепловом спектре. Есть даже инструкция по доступу в фальшивую базу данных правительства РФ. Адрес сайта – www.mir-12.com.



Мужчины в камуфляже настроены решительно – американская сволочь не пройдет.

ХОЛОДНАЯ ОСЕНЬ 1950-ГО

На дворе закат сталинской эпохи, но вождь народов еще жив и хрущевская оттепель наступит только через три года. А пока мир стоит на пороге холодной войны, и машина гонки вооружений работает в полную мощь. Как раз в этот год Советский Союз объявит всему миру о наличии у него атомной бомбы, а Фрэнк Пауэлл получит Нобелевскую премию по физике «За разработку фотографического метода исследования ядерных процессов».

Намек понятен: этот обрушившийся мост непременно надо будет восстановить.

TIMESHOCK

Singularity, как и ее идеологическая предшественница BioShock, проповедует геймплей нового поколения, концепцию Shooter 2.0 с крайне широкими возможностями для деструктивного творчества. На острове главный герой найдет экспериментальный образец странной штуковины под названием TMD – Time Manipultaing Device (устройство управления временем). Зловещая механическая перчатка работает на мини-реакторе, питаемом 99-м элементом, и сполна оправдывает свое название, управляя временем и пространством. Важно, что TMD сможет воздействовать только на небольшие объекты. Перематывать время на свой вкус или включать slo-mo, как в Timeshift, не получится. Более того, в игре вообще не будет slo-mo. Здесь будет кое-что поинтереснее и поновее – возможность «состарить» или «омолодить» абсолютно любой интерактивный объект. Простой пример – вражеский спецназовец. Буквально за мгновение его можно будет «состарить» до состояния истлевших останков – негуманно, зато действенно. Возможен и обратный процесс: вернуть из прошлого можно будет практически любой предмет на уровне. Превратить ржавую железку в прекрасную Красную бочку (мы же прекрасно понимаем, для чего нужны Красные бочки в шутерах) и кинуть ее во врага – вот самое простое и скучное применение устройства, которое, кстати, может вытворять гравитационные фокусы, как Gravity Gun из Half-Life 2, и даже совершать джедайский силовой толчок (Force Push).

TEMPUS FUGIT

Но весь смысл Singularity, конечно, не в этом. Наша глобальная цель – вернуться в прошлое и предотвратить ту самую сингулярность, из-за которой все пошло крахом. Помимо того что сам остров постоянно бросает из настоящего в про-

ДЛЯ ДОСТИЖЕНИЯ СИНГУЛЯРНОСТИ ТРЕБУЕТСЯ ХИМИЧЕСКИЙ ЭЛЕМЕНТ, СПОСОБНЫЙ ВЫДЕЛЯТЬ КОЛОССАЛЬНЫЕ ОБЪЕМЫ ЭНЕРГИИ. В 1950 ГОДУ ТАКОЙ ЭЛЕМЕНТ БЫЛ НАЙДЕН.

Когда остров перемещается во времени, в ход идут эффектные светофильтры.

На Каторге погода хмурая и постоянно идет дождь – для полного соответствия названию.

ФАКТЫ:

1 сингулярность, породившая временную аномалию

2 эпохи: советское прошлое и российское настоящее

1950 год – Сталин объявляет о наличии атомной бомбы у СССР

шлое (частенько откуда-то издалека появляется огромная светящаяся сфера, которая расширяется и обращает время вспять – смотрится очень красиво), нам дозволено это самое прошлое менять – привет игре «Анабиоз: Сон разума» и ее системе mental echo. Представь: синие призраки из прошлого «проявляются» в настоящее, когда нас накрывает очередной временной волной, мрачный заброшенный остров мигом превращается в аккуратный научный городок, спецназовцы – в солдат Красной армии. Ну и приятные обязательные мелочи: вернуть из прошлого сломанный мост, чтобы пройти дальше, решить головоломку или даже поднять со дна океана целый затонувший корабль – тут, конечно, одной электрической перчаткой не обойтись.

Бестелесные призраки – тени из прошлого. Им можно помочь, оказавшись в этом самом прошлом.

TO CITY 19

При этом дизайнеры Raven уверяют, что игру можно будет пройти и классическим способом – просто расстреливая все, что движется. Врут, конечно (см. фокусы с мостом и кораблем), да и кому, в конце концов, все это нужно, если тут такое. «Такое» звучит примерно так: сержант Ренко дает смелую очередь по группе спецназовцев, хватает «телекинезом» брошенную гранату – она замирает в воздухе, таймер останавливается. Дальше вариантов просто масса: можно «состарить» опоры во-о-н того подъемного крана, чтобы махина рухнула на врагов; можно лишить их укрытия, превратив бетонные блоки в беспомощный песок, можно... Таких «можно» найдется не один десяток – уровни просто заполнены объектами, с которыми ты будешь взаимодействовать во времени. А ведь будет еще сложная внутренняя экосистема и правила отношений врагов (межвременные мутанты/монстры – а есть и такие – очень любят сочное мясо спецназовцев), будут Временные Клещи, жуткие по размерам боссы и серьезно доработанный движок Unreal Engine 3.0... Raven нетрудно завоевать наше как минимум внимание, а как максимум заочную любовь – здесь от одной только сцены возвращения из прошлого гигантского корабля мурашки по коже и волосы дыбом. Если этим парням доверят работу над Half-Life 3, мы не очень сильно удивимся. ■

У монстров и солдат сложная система взаимоотношений...

...их можно стравливать друг с другом и наблюдать за процессом откуда-нибудь издалека.

НАЙДИ 10 ОТЛИЧИЙ

Каторга-19. Настоящее время.

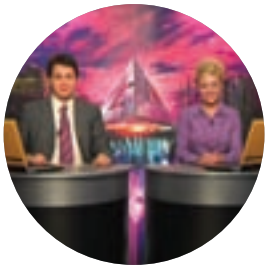
Каторга-19. 1950 год.

Смотри в апреле на gameland.tv

Темы

Как всегда, ежедневные горячие новости из мира игр и интерактивных развлечений с эксклюзивными репортажами с основных событий на территории России. Среди них рассказ о закрытой демонстрации Sims 3, интервью с продюсером проекта и первые фрагменты из игры. Кроме того, тебя ждет серия эксклюзивных материалов о перерождении классических игровых серий на просторах сервиса Xbox Live. Ну и конечно, все свежие анонсы и чарты можно увидеть только в программе «ТЕМЫ» с Федором и Аней. Или на сайте Gameland.ru, но это, тс-с-с, секрет.

Ежедневно в 08.00/10.00/12.00/14.00/ 16.00/18.00/20.00/22.00/00.00/02.00/



Все кино

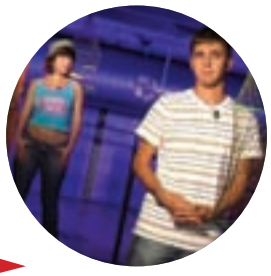
Программа о киноновинках и новостях шоубизнеса подводит зимние итоги и устремляет свои взоры в жаркое лето. Все основные премьеры весны и новые DVD-релизы, а также рассказ о только выходящих на экраны картинах можно найти в программе «ВСЕ КИНО». Среди специальных материалов – подробный рассказ о новом фантастическом боевике The Push и о второй части главного отечественного блокбастера «Обитаемый остров». Кроме того, тебя ждет схватка века ведущих двух главных программ о кино. Антон Федотов и Федор Бондарчук наконец-то встретятся. И от этой встречи мы ждем как минимум чего-то в стиле «Я твой отец, Антон» с применением последних спецэффектов.

Еженедельно, в пятницу 08.20/14.20/20.20/02.20/

Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

Еженедельно, в воскресенье 08.20/14.20/20.20/02.20/



Невод

Юмористическое шоу возвращается в новом сезоне. На протяжении всего апреля вас ждут самые смешные видео с колкими комментариями ведущих программы – Ореха и Карины. В новом сезоне мы попытались сгруппировать видео по категориям, отобрав все самое лучшее из интернета с начала 2009 года. Легендарное видео «Кот против резиновой сметаны» было специально включено в первоапрельский выпуск. Орех наконец-то предстанет перед тобой в костюме Незнайки, а Карина исполнит свою детскую мечту и сыграет зеленого Чиполлино.

Ежедневно в 09.45/11.45/13.45/15.45/ 17.45/19.45/21.45/23.45/01.45/03.45/

Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

Автор:
Алексей Копцев

Все персонажи отрисованы в комиксовой cel-shading графике. Дешево и сердито.

Виртуальный магазин. Некоторые вещи продаются за деньги, другие меняются на очки атрибутов.

FREESTYLE STREET BASKETBALL

ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДЖЕМ

- **ЖАНР:** Sport MMO
- **ИЗДАТЕЛЬ:** JoeCity
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Innova
- **РАЗРАБОТЧИК:** JoeCity Entertainmaent
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 2–6 в команде
- **ИНТЕРНЕТ:** fstyle.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** Май 2009 года

Опять в рейд? Тысяча первый раз штурмовать Накрамас? Снова и снова пытаться умертвить Малигоса, а потом топать с кладбища на починку? Надоело. Хочется праздника. Простых и понятных развлечений с яркой графикой и элементарными правилами. Мечты эти скоро станут реальностью, буквально через месяц случится премьера русской версии FreeStyle Street Basketball. Гип-гип, ура!

ЗАКОНЫ УЛИЦ

Как ты, наверное, уже догадался, играть будем в баскетбол, вернее, в его уличную хулиганистую разновидность – стритбол. Выбор этот сделан не случайно. Стритбол отличается упрощенными правилами, а значит, лучше подходит для онлайновых многопользовательских соревнований.

В отличие от привычных спортивных симуляторов, где нужно управлять действиями целой команды, FreeStyle Street Basketball ориентирована на индивидуальный геймплей. Каждый играет за себя, но в команде с другими онлайновыми игроками. И совсем неважно, в какой стране мира они находятся. Достаточно набрать трех человек в команду, найти оппонентов – и можно начинать матч.

ОДЕЛИ НЕГРА

Впрочем, стоп. Я, как водится, поторопился. Как и всякая порядочная MMO, FreeStyle Street Basketball начинается с создания персонажа. Всего предлагается пять базовых тел: два женских и три мужских. Мужики различаются ростом, весом и мускулатурой, тогда как дамы являются вариациями на одну и ту же смазливую тему.

Управившись с телом, можно приступать к выбору цвета кожи, что, несомненно, важно в наши политкорректные времена. Фича эта платная, и если ты хочешь сменить расу – изволь выложить игровые деньги (bills). То же самое касается манипуляций со шмотом: футболками, штанами

Игровое лобби. Здесь набираются команды и делаются базовые настройки матча.

Каждая вещь обладает собственными уникальными характеристиками, прямо как в WOW.

ФАКТЫ: **2** типа игровой валюты | **3** игрока в команде | **8** амплуа

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Ритуальный танец перед матчем.

АМПЛУА И ПОЗИЦИИ

Первые 15 уровней у игрока в стритбол есть всего три варианта: играть в центре, в нападении или в обороне. Дополнительные возможности появляются после получения 15-го уровня. Игрок может освоить трехочковые броски, успевая блокировать форвардов противника или наносить точечные атаки, дезориентируя оппонентов с помощью финтов и уверток.

С 1-го по 15-й уровень:
Center (C)
Guard (G)
Forward (F)

Начиная с 15-го уровня:
Point Guard (PG)
Shooting Guard (SG)
Small Forward (SF)
Power Forward (PF)
Center (C)
SPG (Scoring Point Guard)
SPF (Scoring Power Forward)

ГЛАВНЫЕ СТРИТБОЛЬНЫЕ АТРИБУТЫ

Middle: увеличивает точность броска на средних дистанциях
Running: увеличивает общую скорость движения
Jump: повышает умение делать слэм-данк (бросок сверху над кольцом)
Power: делает игрока сильнее, он отталкивает противников более эффективно и лучше держится на ногах
Dribble: делает дриблинг более скоростным, игрок лучше ведет мяч.
Steal: увеличивает шанс отобрать мяч у противника
Block: увеличивает шанс заблокировать противника
Pass: улучшает точность подачи, снижает шанс перехвата мяча противником

На декорациях авторы явно сэкономили, все деньги ушли на персонажей.

и, конечно, моднючими кроссами. Ты можешь разрисовать их, как гот черепаху, но это тоже стоит денег. И вот что прикольно: барахольничать до бесконечности не получится, будь ты хоть Ротшильдом-младшим. Самые эпические кроссовки продаются за специальные призовые баллы, начисляемые за победы в соревнованиях. Аналогичным образом ты выучишь (читай – приобретешь) новые финты и приемы и сможешь воспитать нового Кори Уильямса.

Забавно реализована система улучшений. Обычные на первый взгляд татухи улучшат базовые характеристики твоего спортсмена, увеличат силу и скорость. Точно так же обстоят дела и с другими «украшательствами», вот только хвастаться ими получится лишь на высоких уровнях, когда у игрока появляется возможность играть с голым, сплошь растатуированным торсом. Новички в игре выглядят практически одинаково, и подчас довольно трудно отличить наших от ненаших, особенно во время напряженной баскетбольной баталии.

КТО С МЯЧОМ К НАМ ПРИДЕТ...

Как известно, за русскую версию FreeStyle Street Basketball отвечает компания Innova, успевшая выступить с локализациями таких MMORPG, как RF Online и Lineage 2. Мы не особенно волнуемся за качество перевода (все-таки баскетбол, а не эпическая RPG), другое дело – наполненность серверов, необходимая для комплектации новой команды. Сложность в том, что стоит одному игроку уйти в офлайн – и сбор придется начинать заново.

Игра ориентирована на геймеров с любым уровнем подготовки и легко привлечет любителей погонять оранжевый мячик. В первую очередь благодаря простейшим правилам и удобной системе управления. Никаких сложных комбо и спецударов – все элементарно. Перемещения игрока осуществляются «стрелками», броски привязаны к привычной комбинации WASD. Даже первоклашки сумеют разобраться с этой раскладкой, что уж говорить об умудренных поклонниках NBA?

Однако не стоит думать, что FreeStyle Street Basketball – еще одна аркада для казуалов. Нет, все обстоит с точностью до наоборот, прокачка стритболистов проходит в стиле привычных MMORPG. Выиграв матч и получив очередную квалификацию, спортсмен улучшит свои характеристики, распределив между ними баллы (attribute points). Научится играть в защите и блокировать других игроков, ловко отдавать подачи и делать трехочковые броски. Более того, начиная с 15-го уровня у стриболиста появится возможность выбирать позицию на площадке, быть форвардом или держать на себе центр. Все зависит только от тебя. ■

ЭПИЧЕСКИЕ КРОССОВКИ ПРОДАЮТСЯ ЗА СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЗОВЫЕ БАЛЛЫ, НАЧИСЛЯЕМЫЕ ЗА ПОБЕДЫ В СОРЕВНОВАНИЯХ.

Рядом с никами персонажей выводятся названия их амплуа.

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Данте Алигьери, итальянский поэт

Автор: Кирилл Перевозчиков

DANTE'S INFERNO

БОЖЕСТВЕННАЯ ТРАГЕДИЯ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Redwood Shores
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.dantesinferno.com
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Смелые взгляды, дерзкие лозунги – разработчикам из EA Redwood Shore нечего стесняться, у них в портфолио есть два слова, оправдывающие все нижесказанное безобразие. Слова эти – Dead Space. Бессовестная компиляция чужих идей? Да. Гениальный хоррор и новая икона жанра? Несомненно. Так что мы постараемся умерить цинизм, глубоко вдохнем и скажем: перед нами игровая версия классического произведения Данте Алигьери.

КУЛЬТУРНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Если бы итальянскому поэту эпохи раннего Возрождения сказали, что по его «Божественной комедии» будут делать компьютерную игру (предварительно объяснив, что это такое), он бы, скорее всего, вызвал священную инквизицию. Если бы еще добавили, что игра будет похожа на один консольный языческий эпос (см. God of War), пробуждающий у всех приличных и воспитанных мужчин зверский рык и повышенное потоотделение, тут бы не обошлось одними только пыточными механизмами. Наконец, мы даже представить себе не можем, как бы отреагировал поэт на заявление, что одна такая игра уже существует и что в ней имя Данте носит пергидрольный подросток. Подросток орудует гигантским мечом, стреляет с двух рук, ест пиццу и слушает тяжелый рок (см. Devil May Cry). Впрочем, нет, лучше такого Алигьери никогда не говорить. Все-таки замечательной студии Capcom принято прощать многое, так что будем считать, что брат-близнец Вергилий, чуткая собачка Цербер, адская башня в ад и прочее – милые невинные совпадения, не имеющие никакого отношения к каноническому произведению. Так оно спокойнее.

Персонажи иногда не отбрасывают теней, да и многие спецэффекты не доделаны: остается надеяться, что к релизу графику все-таки «подкрутят» до приемлемого уровня.

АЛЛЕГОРИИ ОТМЕНЯЮТСЯ

Встречайте «настоящего» Данте. Земную жизнь познал наполовину (около 30 лет), внешне похож на средневековую версию Рю, простите, Хаябусу (мы уже устали перечислять консольные слэшеры, из ко-

SITUATION COMEDY

Оригинальное произведение называлось «Комедией», конечно, не потому, что там было что-то смешное. Как поясняет в одном из своих писем поэт, комедия – любое поэтическое произведение «среднего стиля с устрашающим началом и благополучным концом, написанное на народном языке». В трагедии же все наоборот: высокий стиль, восхищающее, спокойное начало и ужасный конец. Забегая вперед, скажем: у Данте все закончилось хорошо.

ФАКТЫ: **1** коса из костей, отобранная лично у Смерти | **1** золотой крест, подаренный возлюбленной | **9** кругов ада

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Летающие гарпии доставят немало проблем, атакуя с воздуха.

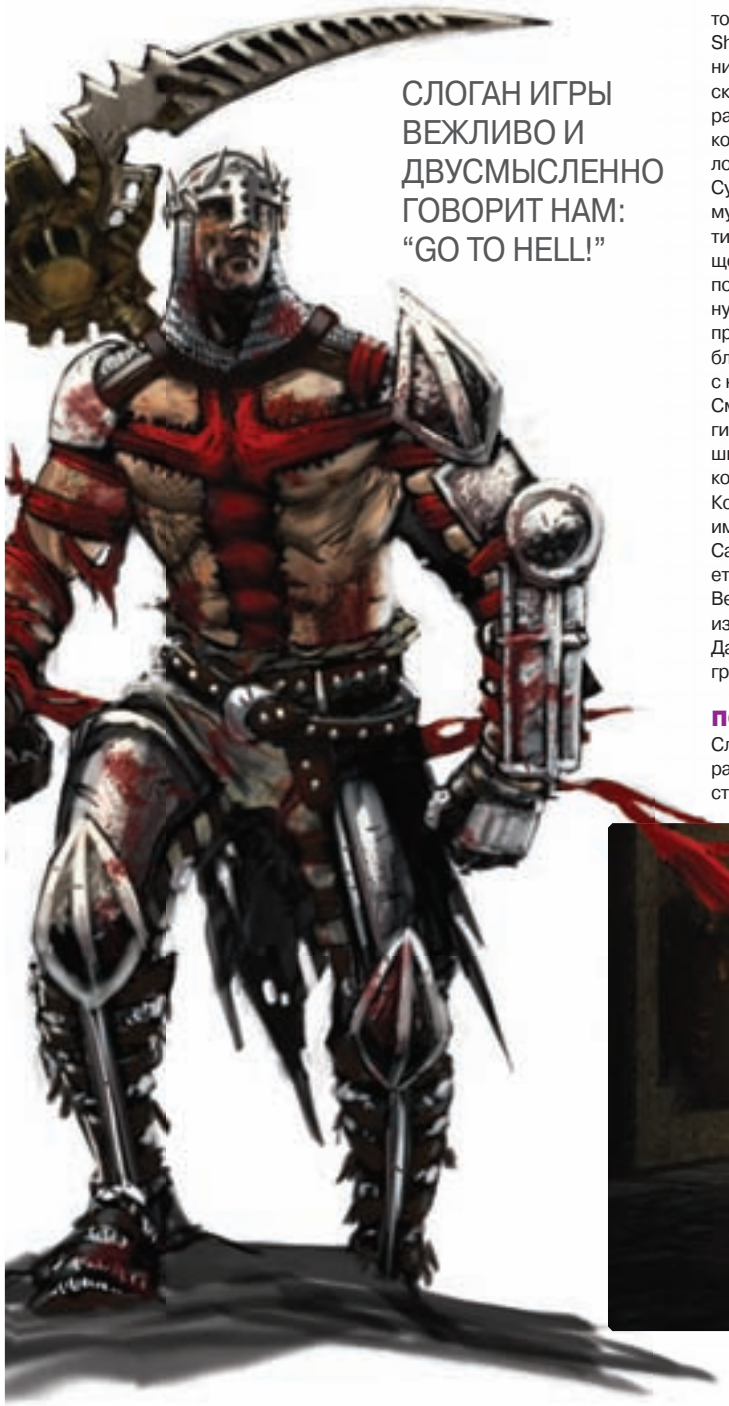
НАДПИСЬ НАД ВХОДОМ В АД

Я УВОЖУ К ОТВЕРЖЕННЫМ СЕЛЕНЬЯМ,
Я УВОЖУ СКВОЗЬ ВЕКОВЕЧНЫЙ СТОН,
Я УВОЖУ К ПОГИБШИМ ПОКОЛЕНЬЯМ.

БЫЛ ПРАВДОЮ МОЙ ЗОДЧИЙ ВДОХНОВЛЕН:
Я ВЫСШЕЙ СИЛОЙ, ПОЛНОТОЙ ВСЕЗНАНЬЯ
И ПЕРВОЮ ЛЮБОВЬЮ СОТВОРЕН.

ДРЕВНЕЙ МЕНЯ ЛИШЬ ВЕЧНЫЕ СОЗДАНЬЯ,
И С ВЕЧНОСТЬЮ ПРЕБУДУ НАРАВНЕ.
ВХОДЯЩИЕ, ОСТАВЬТЕ УПОВАНЬЯ.

«Божественная комедия», песнь третья



СЛОГАН ИГРЫ ВЕЖЛИВО И ДВУСМЫСЛЕННО ГОВОРИТ НАМ: “GO TO HELL!”

торых черпает вдохновение EA Redwood Shores, так что Ninja Gaiden – это последний), характер чувствительный, нордический. Участвовал в крестовых походах, в разгуле и пьянстве замечен не был. Однако однажды что-то с героем нашим стряслось. Потерял сознание, очнулся – лес. Сумрачный лес, согласно оригинальному тексту. В лесу призраки, мертвецы, черти какие-то прыгают – нормальная, в общем, обстановка. Тут угораздило Данте посмотреть вдаль, и увидел он возлюбленную свою, Беатриче, которая в виде синего призрака где-то вдали парила. Над возлюбленной очень некстати оказалась Смерть с косой, и Данте поспешил отобрать у Смерти косу, чтобы бить ей чертей (все логично, сохраняем спокойствие!), – по нашим осторожным предположениям, дабы в конечном счете вернуть возлюбленную. Коса, как подсказывают с задних рядов, заимствована из консольного файтинга Soul Calibur, но нас намного больше интересует другой вопрос: куда разработчики дели Вергилия? И не собираются ли они сделать из великого поэта прошлого и проводника Данте в мире мертвых... обучающую программу? Молчат, не дают ответа.

ПО МЕСТАМ ДАНТЕ

Следуя оригинальному тексту Алигьери, разработчики создали ад, который существует в виде гигантской воронки, уходящей к центру земли, и состоит из девяти кругов. Первым Данте предстоит посетить Лимб, пограничную область преисподней, где пребывают души праведников, умерших до пришествия Христа, – именно там и произойдет таинственное похищение косы Смерти и начнется крестовый поход героя против орд нечисти. Крестовый еще и в том смысле, что Данте не только косой умеет умерщвлять демонов – в арсенале персонажа есть золотой крест, который и бесов разгоняет с предельной эффективностью, и добавляет новые приемы в комбинации ударов. С помощью этого же креста, подаренного когда-то возлюбленной Беатриче, можно будет «освобождать» побежденных или же карать их по всей строгости. К чему приведут подобные решения, пока неясно, но опция очень интересная, если учесть, что в роли противников выступают в основном души умерших грешников.

ОТГОЛОСКИ ЛИТЕРАТУРНОСТИ

Согласно грехам и их тяжести делятся и уровни-круги в игре: Похоть, Чревоугодие, Жадность, Гнев, Ересь, Насилие, Обман и, наконец, Предательство. Каждый из них нарисован «под вдохновением от книги» дипломированным концепт-художником Уэйном Барлоуи (Wane Barlowe) и выглядит на первый взгляд достаточно убедительно. Чем-то игра напоминает помесь Devil May Cry 3 с потусторонними уровнями Oblivion:

Чего от нас хочет это светящееся существо, непонятно.

Единственный скриншот, хоть как-то пытающийся передать масштабы оригинального произведения Алигьери, – обрати внимание на падающих из кошмарной пасти грешников.

готическая архитектура, реки лавы и непрекращающиеся муки грешников. Для каждого круга ада созданы свои противники, монстры и боссы – последних будет особенно много, включая главных, промежуточных и даже тех тварей, которых можно оседлать и подчинить своей воле. После победы над особо серьезными монстрами Данте также сможет забирать их магические силы – и эффектно использовать новые умения в дальнейшем.

Да, по ранним скриншотам сложно судить о графике игры, но движку Dead Space явно требуются некоторые очевидные доработки для отображения ландшафтов и толп врагов. Пока что картинка выглядит очень средне, хотя авторы и подчеркивают, что нацелены на стабильные 60 кадров в секунду, а параллельная разработка для ПК и консолей несколько ограничивает научно-технический прогресс.

«КЕМ-НИБУДЬ С КРЫЛАМИ, С ОГНЕННЫМ МЕЧОМ»

В Dante's Inferno развитие идей God of War выглядит хоть и забавно нелепым, вторичным до тошноты, но все-таки любопытным: вместо мифологического эпоса мы должны получить самобытный и вполне атмосферный сеттинг, основанный на одном из величайших литературных произведений Средневековья. И если разработчики не ударятся в клоунаду (к чему они удивительно близки), то у ПК-игроков появится повод снова взять в руки геймпад – ведь нормальных слэшеров (да и вообще игр этого жанра) на нашей платформе выходит чудовищно мало. В конце концов, нельзя забывать Dead Space, которая вышла – при всей своей любви к цитированию знаковых игр жанра – очень толковой игрой. У нее рекламный лозунг к тому же звучал следующим образом: "You are so f**ked". Сегодняшний же слоган Dante's Inferno вежливо и двусмысленно говорит нам: "Go to hell!" Так что не стоит даже пытаться относиться к игре как к чему-то серьезному в культурологическом плане – с таким же успехом в кровавый экшен можно было превратить шекспировские пьесы или рассказы Джованни Боккаччо, который, кстати, и придумал называть «Комедию» Данте божественной. ■

В ЛЕСУ ПРИЗРАКИ, МЕРТВЕЦЫ, ЧЕРТИ КАКИЕ-ТО ПРЫГАЮТ – НОРМАЛЬНАЯ, В ОБЩЕМ, ОБСТАНОВКА.

«Вау, расчлененка!»

«Вот что крест животворящий делает!»

♥ *Восхитительная задача: найди десять отличий от Devil May Cry 3.*

КОНЦЕПТ-АРТ

На примере довольно-таки оригинально исполненного корабля-Харона можно увидеть, как тщательно разработчики работают с эскизами, перебирая различные варианты.

Здесь Харон куда больше похож на отдельного босса – на это недвусмысленно намекает некоторое подобие огромной алебарды и не слишком дружелюбный вид.

Другой вариант шагающего корабля из костей и дерева.

Новая версия, более близкая к финальному варианту: ноги превратились в кости-весла, но руки и устрашающая коса на месте.

Интересное решение: коса превратилась в руль корабля, а сам Харон напоминает лежащего в гробу человека.

Наконец, финальный вариант – ужасный паромщик окончательно слился с кораблем, превратившись в его часть. Жуткое зрелище.

Автор:
Дмитрий Карасев

Играть можно и против компьютера, но виртуальные противники пока годятся только для тренировки совсем уж зеленых новичков.

- **ЖАНР:** Sports/MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nexon America
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Nival Online
- **РАЗРАБОТЧИК:** Numix Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.slapshot.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

SLAPSHOT

ИГРА БЕЗ ПРАВИЛ

Игры, подобные онлайновому хоккейному симулятору Slapshot, в последнее время оказались весьма востребованы как сетевая альтернатива «классическим» FIFA, NHL и им подобным. Правда, пока ни одной из них не удалось надолго привлечь к себе внимание. Многие и рады были бы окунуться в игру с головой, да вот только войти, как правило, удается лишь по щиколотку. Поэтому корейцы из Numix Entertainment с самого начала искали способ заинтересовать игроков на максимально длительный срок. И, кажется, нашли.

Вопли «Пас! Пас, так и этак ваши души!» звучат практически постоянно.

ДЕВИЗ – КРУШИ, НЕ ЖАЛЕЙ!

На первый взгляд симулятор уличного хоккея прост, как три копейки. Процедура установки-регистрации занимает всего минуту, курс обучения – чуть больше. Режимы игры варьируются от «1 на 1» до «3 на 3» (управление вратарем всегда берет на себя компьютер). Сам игровой процесс можно описать одной-единственной фразой – догнать противника, любой ценой отобрать шайбу и забить гол. Кто за четыре минуты успел повторить данный алгоритм большее число раз, тот и победил. По итогам игры участникам раздают очки опыта и некую универсальную валюту MIX. На нее можно приобретать и экипировку, и различные навыки – к примеру, какой-нибудь хитрый финт или умение «ложиться» под шайбу, блокируя удар противника.

Впрочем, цепляет Slapshot не этим, а сумасшедшим темпом. Игроки мечутся туда-сюда с огромной скоростью, управляемость разогнавшегося хоккеиста приближается к нулю, а меткий пас в такой ситуации вызывает больший всплеск эмоций, чем гол во время сетевой игры в NHL. Slapshot обладает тем очарованием бюджетных игр, когда умом понимаешь, что перед тобой ничего нового, а рука сама раз за разом жмет на кнопку «старт».

КОМАНДНАЯ ИГРА

Ты скажешь: «Звучит неплохо, но на все это уйдет неделя максимум. Что дальше?» А дальше ты поймешь (причем случится это гораздо раньше, чем через неделю), что в центре Slapshot стоит командная игра. Простой пример – 85 процентов мячей забивается с помощью «командных ударов», когда один игрок должен занять нужную позицию, а второй – вовремя отдать пас. Очень скоро ты начнешь оглядываться вокруг в поисках потенциальных партнеров, договариваться о встречах... Ну а то, что общение для онлайнового проекта значит не меньше, чем сама игра, объяснять не надо.

Впрочем, пока все эти восторги выдаются Slapshot авансом – уж очень творение Numix Entertainment смущает однообразием. То, что игроку нельзя придать индивидуальный облик, – это уже минус существенный. Да и разницу между классами не мешало бы сделать более очевидной. Если защитник еще как-то выделяется своими характеристиками, то нападающего от флангового игрока трудно отличить даже внешне. Главная интрига Slapshot – сумеет ли игра совершить рывок в развитии к официальному релизу или так и останется на уровне бета-версии? Впрочем, уже сейчас ты можешь отправиться по адресу slapshot.ru и решить для себя, стоит ли беспокоиться за будущее игры.

ТВОЯ МОЯ НЕ ПОНИМАЙ

Slapshot будет функционировать по принципу free-to-play – в том числе в России, где творение Numix Entertainment представляет Nival Online. К локализаторам, кстати, пока много претензий в связи с качеством перевода: достаточно сказать, что сейчас за удары по воротам отвечает навык «дуэль вратарей». Пример далеко не единичный.

ФАКТЫ:
- **3** игровых амплуа хоккеистов
- **12** основных характеристик персонажей
- **4** группы умений, которые может освоить герой

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Трио гибберлингов

Автор: Алексей Копцев

Добро пожаловать в Сиверию!

Оборотень крупным планом. С таким монстром в одиночку не справиться.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

ИГРАТЬ ПО-РУССКИ

ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: Nival Online
РАЗРАБОТЧИК: Nival Online
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Тысячи
ИНТЕРНЕТ: www.allods.ru
ДАТА ВЫХОДА: Март 2009 года

Где березка, где рябина, куст ракиты над рекой? Край родной навек любимый остался на картинках советского букваря. Если Россию и рисуют, то исключительно унылыми красками. Бараки, проволока, колючие типы в тюремных робах, боевые медведи на велосипеде и алая звезда вместо умирающего солнца – этот культурный стереотип очень хорошо продается, будь то голливудские агитки или компьютерные игры со славянским «Я» в заголовке. Так проще.

ПЕСНЯ О РОДИНЕ

Как это ни странно, но ситуация меняется, и в лучшую сторону. Гранды ролевого жанра неожиданно вспомнили про одну шестую часть суши. В завьюженном Нордсколе (World of Warcraft) нашлось место для деревушки, населенной русскоговорящими оборотнями – Катями, Сергеями и Петрами. Что это, обычная шутка, дань уважения аудитории или нечто большее? Например, искреннее желание освоить новый, в нашем случае восточноевропейский, ММО-рынок.

Не дождетесь! У российских – собственная гордость, на буржуев смотрим свысока. Зачем отдавать деньги пришлому дяде, если можно освоить их самостоятельно, выпустить самобытный игровой продукт иностранцам на зависть и удивление? У них – WOW, у нас… УХТЫ! Таким асимметричным «ответом Чемберлену» может стать новая MMORPG «Аллоды Онлайн», дорабатываемая демиургами из Nival. Игра по-настоящему русская, пока еще несуразная и смешная, но все равно своя, родная.

И это хорошо. Ведь каждому человеку нужна родина, место, куда хочется возвращаться, и название этой страны может не совпадать с гражданством в паспорте. Азерот? Элмор? Кания? Выбирай то, что нравится только тебе. При первом знакомстве с Канией даже у меня вдруг перехватило дух, а в горле встал предательский комок: «Вот она, моя Отчизна, золотая есенинская Русь – березовые перелески, заливные луга и хрустальные речки».

ПРАВОСЛАВНЫЙ СТАЛИНИЗМ

Сами авторы отчаянно стесняются своего патриотизма, рассуждая о гипертрофированной квазироссийской псевдо-

Хадаганский маг против мертвых гопников. У зомби нет никаких шансов!

ХИМИЯ И ЖИЗНЬ

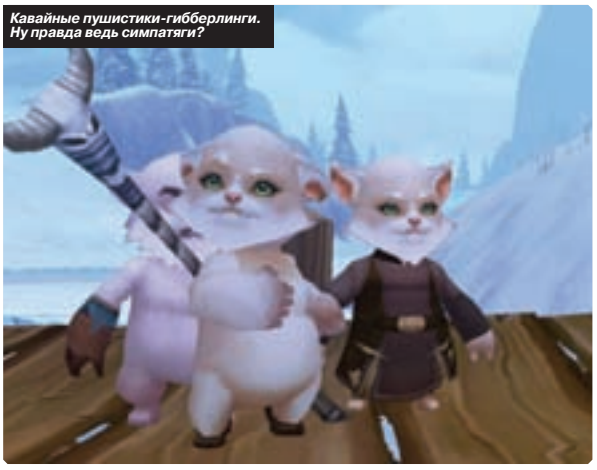
Хочешь сварить новое зелье? Запасись травами, купи у торговца оборудование, а потом просто надейся на удачу. Алхимия в игре представлена в виде виртуального «игрового автомата». Загружаем ингредиенты, дергаем за ручку и… ждем результата. Все зависит от случая: ты можешь получить качественное лекарство либо, наоборот, опасную для здоровья бормотуху. Последствия ее употребления непредсказуемы. Но унывать не стоит, с ростом навыка количество удачных комбинаций будет увеличиваться.

ПРИ ЗНАКОМСТВЕ С КАНИЕЙ ДАЖЕ У МЕНЯ ВДРУГ ПЕРЕХВАТИЛО ДУХ: «ВОТ ОНА, МОЯ ОТЧИЗНА – МОЛОЧНЫЕ РЕКИ И КИСЕЛЬНЫЕ БЕРЕГА».

ФАКТЫ: **1** фэнтезийный мир с множеством аллодов | **6** рас на выбор | **8** классов персонажей

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Радиация от ХАЭС превратила эту местность в выжженную пустыню.


Кавайные пушистики-гибберлинги. Ну правда ведь симпатяги?

православности. Дескать, просто шутили, и принимать близко к сердцу это творчество не стоит. Все эти кресты, часовенки, золотые маковки и пряничные избушки всего лишь отражение нашей российской истории. Кривое, постмодернистское, но отражение.

Тем более что в «Аллодах Онлайн» есть и другая, атеистическая реальность – Хадаган. Тоталитарная, построенная по советскому образцу Империя с лозунгом «Родина. Вождь. Победа». Стилистика у нее соответствующая – мрачные высотки в стиле сталинский ампир, тяжелое свинцовое небо и мана по карточкам. Благодаря мастерству сценаристов, правильно расставивших акценты, в игре нет ни правых, ни виноватых. Вот и получается, что за стебной разноцветной картинкой скрываются серьезные философские проблемы, извечное российское противоречие между народовластием и тиранией.

Если ты играл в «Аллодов», то наверняка помнишь устройство этого странного «разорванного» мира. Когда-то очень давно Сарнаут был вполне обычной симпатичной планеткой, во главе которой стоял Конклав магов. В третьем тысячелетии Старой эры его возглавил могущественный Скракан, воспитавший двух своих преемников – Тенсиса и Незеба.

С их конфликта все, собственно, и началось. Движимый благими намерениями Незеб хотел было осчастливить своих сограждан, но наткнулся на непонимание бывшего товарища по магическим университетам. Тенсис обвинил приятеля во всех грехах и стремлении стать живым богом. А потом маги что-то там не рассчитали, и астрал вырвался на свободу. Чудовищной силы взрыв разорвал планету на части, отдельные островки-аллоды. В прошлых играх линейки мы путешествовали между ними с помощью порталов, теперь освоим астральное плавание.

СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

Для начала создадим персонажа. На выбор предлагаются две враждующие фракции: условно-положительная Лига и условно-отрицательная Империя. Став имперцем, вовсе не обязательно творить мерзости и совершать гадкие поступки. Просто дисциплина будет построже и товарищи помордастей. Под флагом Империи объединились люди-хадаганцы, орки и биомеханические мертвяки из клана Восставших.

Их заклятые противники выглядят куда симпатичнее. Былинные богатыри канийцы воюют в одной команде с эльфами и чудесными пушистиками-гибберлингами, которые ходят исключительно втроем. Я, понятное дело, выбрал тройняшек. Ведь сколько было разговоров. Все пытались представить – как можно играть тремя персонажами сразу: делить трофеи, распределять опыт, выбирать таланты. На практике все ока-

КАК ПРОЙТИ В БИБЛИОТЕКУ?

Как это ни странно, в «Аллодах Онлайн» нет подробной мини-карты. Разработчики уверены, что игрок обязан хорошо ориентироваться на местности и обходиться без каких бы то ни было подсказок, ведь они делают игру неинтересной. Словом, надейся только на свои силы, запоминай дорогу. Очутившись в столице, можно легко потеряться, и все из-за отсутствия стражников, готовых подсказать направление к магазину, аукциону или магической школе.

В водах этого озера водится Зубарь – огромная щука с во-о-от такими зубами.

залось куда прозаичнее. Трио гибберлингов может выбрать всего лишь один класс, а шмотки распределяются случайным образом: кому что достанется.
Что касается самих классов, то система максимально адаптирована к вкусам аудитории и не блещет особой новизной. Да и кому захочется переучиваться, отвыкать от привычного деления на магов и воинов, «танков» и «дамагеров»? Кто-то держит противника на себе и атакует в ближнем бою, кто-то – разит издалека с помощью стрел и заклинаний. Некоторое любопытство вызывает только гибберлингский класс «провидцев», способных предугадывать действия врага. Это дает им дополнительную фору и способность уворачиваться от вражеских ударов.

Твой первый квест в игре за Лигу. Что стоишь? Нужно эвакуироваться!

ПРИВЕТ С БОЛЬШОГО БОДУНА

Вся история «Аллодов Онлайн» так или иначе связана с расой гибберлингов. Эти мохнатые зверята и придумали способ путешествовать между аллодами. Как водится, все произошло с большого перепою. Некий гибберлинг обманул свою жену, втайне отправившись на рыбалку. Там он изрядно наклюкался, а когда пришел в себя – обнаружил свою лодку дрейфующей по астралу.
На момент начала игры такие путешествия уже никого не удивляют. Секрет таится в особых магических камнях, которые и позволяют странствовать в полной безопасности. Плыть в любом направлении. В отличие от скучного и мертвого космоса астрал – это активная, постоянно изменяющаяся среда, в глубинах которой может произойти все что угодно. На некоторых аллодах ты обнаружишь героев русских сказок, на других – самого Ермака Тимофеевича с его войском. Авторы игры оставили себе полную свободу действий, и в этом нет ничего худого. Ведь в той же World of Warcraft можно обнаружить множество культурных аллюзий и пародий на популярные фильмы. Значит, и нам можно.
И возвращаясь к теме астралоплавания. Пока капитанствовать у тебя не получится, так же как и грабить проплывающие мимо «корованы». Но пострелять из пушек можно прямо сейчас. Достаточно создать имперского персонажа, чтобы принять участие в жаркой астральной баталии. Правда, в качестве канонира. Придется довольствоваться малым и ждать официального релиза. Астрал нам в помощь! ■

ЗА СТЕБНОЙ РАЗНОЦВЕТНОЙ КАРТИНКОЙ СКРЫВАЮТСЯ СЕРЬЕЗНЫЕ ПРОБЛЕМЫ, ИЗВЕЧНОЕ ПРОТИВОРЕЧИЕ МЕЖДУ НАРОДОВЛАСТИЕМ И ТИРАНИЕЙ.

Охотник с ручным медведем. А глаза такие добрые-добрые.

НОВЫЙ (БЕС)ПЛАТНЫЙ МИР

«Аллоды Онлайн» – игра бесплатная, распространяемая по схеме free-to-play. Виртуальный Сарнаут будет существовать за счет микротранзакций, а не ежемесячных членских платежей. Играть можно и даром, но если ты хочешь выделить героя из массы других персонажей, купить ему роскошные безделушки или просто заорать на весь чат, придется раскошеливаться на внутреннюю валюту – волшебные кристаллы.

Автор:
Дмитрий Рубанов

Разработчики «Артура» не скрывают, что игра создается под сильным впечатлением от особенно модного нынче «Властелина колец».

Здоровенное окошко с характеристиками не только заставляет сердце биться чаще, но и говорит о серьезном уклоне в сторону RPG.

КОРОЛЬ АРТУР

ОРКИ КРУГЛОГО СТОЛА

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** King Arthur
- **ЖАНР:** Turn-Based Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** MTR Soft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М/ Play Ten Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neocore Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kingarthurthewar-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2009 год

Полка магазинов ломятся под натиском коробок с Empire: Total War, где-то на просторах маленькой, но гордой Венгрии приобретает видимые очертания амбициозная стратегия «Король Артур». Студия Neocore, известная нам по недурственным «Крестоносцам» (Crusaders: The Kingdom Come), собирается разнообразить масштабную средневековую резню за Британию ролевыми элементами и… вкраплениями мрачного фэнтези.

В отличие от напыщенного сериала Total War «Артура» не слишком заботит пресловутая историчность. Реальные исторические персонажи тут не брезгуют магией, рыцарям Камелота на полном серьезе противостоят гоблины и орки, а герои без видимого смущения машут полутораметровыми мечами.

ВОЕННО-РОЛЕВОЙ РОМАН

Сюжетная часть новой игры от Neocore обещает быть необычайно сильной. Планируются хитрые интриги, нелинейный сценарий с несколькими концовками, какие-то кельтские боги и мифическая нечисть. Шефство над многочисленными отрядами возьмут небезызвестные рыцари Круглого стола, а вот самого Артура на поле боя мы не увидим. Король, как ему и положено, будет деловито похаживать по замку и заниматься стратегическим планированием. На первый взгляд «Король Артур» – чистая, дистиллированная стратегия, но определить жанр игры не так уж и просто. Наряду с шикарными битвами с участием тысяч юнитов и продуманной глобальной картой игрушка предложит многочисленные окошки характеристик и полноценную прокачку уровня – ни много ни мало Diablo. Шагать по 40 областям Британских островов все-таки не так скучно, когда твои подопечные совершенствуют мастерство, а в их инвентаре появляется новое полезное шмотье. Действия игрока со временем определяют характер короля – владыка может быть жестоким или справедливым, набожным или не очень. Результат воспитания будет отображаться на специальной шкале и влиять не только на концовку, но и на типы доступных юнитов, предметов и заклинаний.

За визуальное великолепие (его сулят постановочные скриншоты) «Короля» отвечает улучшенная версия технологии Coretech. То есть графика сильно напоминает прошлогодних «Крестоносцев», только раза в полтора круче. В своем движке венгры собрали главные достижения технологической мысли последних лет, включая физику от AGEIA, запредельную детализацию и правдоподобную растительность. Если разработчики не лукавят и вся эта красота действительно подкреплена тактикой и стратегией, то из «Артура» вполне может получиться что-то путное.

УЧИТЕЛЬ И НАСТАВНИК

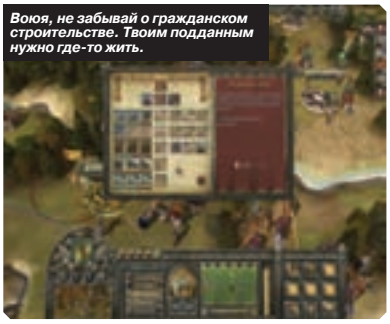
Среди персонажей «Короля Артура» будет и нуар-версия могущественного чародея Мерлина. Согласно древним легендам, именно он занимался воспитанием будущего владыки Британии. А еще мудрый волшебник воодушевил Артура участвовать в знаменитом состязании за меч в камне. Обладателю проржавевшей железяки, согласно преданию, было суждено объединить разрозненную страну.

САМОГО АРТУРА НА ПОЛЕ БОЯ МЫ НЕ УВИДИМ: КОРОЛЬ БУДЕТ ДЕЛОВИТО ПОХАЖИВАТЬ ПО ЗАМКУ И ЗАНИМАТЬСЯ СТРАТЕГИЧЕСКИМ ПЛАНИРОВАНИЕМ.

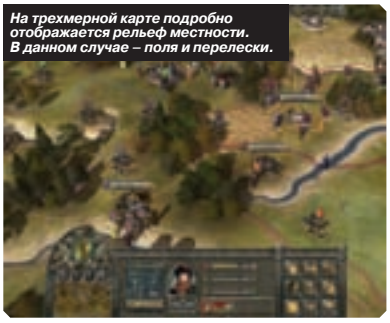
ФАКТЫ:
- **4** слота под оружие, броню и бижутерию
- **40** областей на карте Британии
- **1** сюжетная кампания, основанная на древних легендах

Автор:
Алексей Копцев

Даже Кавказ не останется в стороне от глобальных боевых действий.



Воюя, не забывай о гражданском строительстве. Твоим подданным нужно где-то жить.



На трехмерной карте подробно отображается рельеф местности. В данном случае – поля и перелески.

ИМПЕРИЯ: СМУТНОЕ ВРЕМЯ

ОКАЯННЫЕ ДНИ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** imperia.1c.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** Первая половина 2009 года

Завидую будущим археологам. Им уже не придется жить в раскопах, сгорать на солнце, радуясь каждой щепке и старинной загогулине. Современная цивилизация оставила столько следов, такие вавилоны мусора, что забыть про нас уже невозможно. Вот только насколько достоверными будут эти исторические источники, реликты XXI века? Ведь в новых книгах и фильмах слишком много вымысла, мелодраматических соплей и голливудских красивостей.

ПРАВДА ИГР

Другое дело – игры, особенно стратегии и варгеймы. Их авторы не переносят даже малейших отклонений от достоверности и стараются реконструировать эпоху во всех, даже самых мельчайших и незначительных, на взгляд обывателя, подробностях. Примером подобного творчества может служить новая военно-историческая игра «Империя: Смутное время». Делают ее люди заслуженные, известные по таким стратегиям, как «Антанта» и «Агрессия». На смену окопному тифу Первой мировой приходит другая, не менее страшная эпидемия – чумной мор Смутного времени. Тот, кто сможет устоять перед лицом новой опасности, выдержать испытание голодом и смутой, станет правителем новой империи. И не обязательно российской. В игре будет 26 противоборствующих фракций, в том числе Польша, Литва, тевтонский и ливонский рыцарские ордены и, конечно же, княжества разрозненной Руси.

Все начнется задолго до событий 1612 года. Хорошей опере нужна достойная увертюра, «Империя» – не исключение. Ты увидишь историю в развитии и поймешь истинные причины происходящих событий, полностью ощутишь бремя власти, всю тяжесть мономаховой шапки. Заманчивая перспектива, верно? Единственное, что пока смущает геймеров, – похожесть будущей игры на ту же «Агрессию». Вроде и дизайн такой же, и управление. Сами разработчики отвечают на этот вопрос вполне однозначно: «Да, общего много, но «Империя» – игра нового уровня, она отстоит от предшественницы на весьма почтительном расстоянии. Во всех смыслах».

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЦАРЕЙ

Главный акцент делается на персонажей – реальные и вымышленные личности. Тут сразу поймешь, как отдельный человек может повлиять на глобальные исторические перемены. А происходить все будет в режиме реального времени: особо не заскучаешь, особенно в контексте тех смутных событий. Придется заниматься сразу несколькими делами: рулить экономикой, вести непростые переговоры, не забывая

НАУКА ПОБЕЖДАТЬ

На выбор предлагается шесть основных профессий: Монарх, Лазутчик, Священник и т.д. Никогда не забывай про кадровую политику! Только участие профессионалов всех игровых типов позволит тебе руководить страной. Но не расстраивайся раньше времени – один герой может выучить сразу три ремесла. Уровни прокачки складываются вместе, максимальная общая сумма – 21 очко. При этом герой может быть совсем слабеньким полководцем, но гениальным ученым. Или наоборот. Решать только тебе.

ФАКТЫ: **3** кампании, период каждой 100 лет | **6** профессий персонажей | **26** фракций на выбор

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Смена караула. Городской гарнизон и княжеское войско.

ВСЯ КОРОЛЕВСКАЯ РАТЬ

В игре представлено более 160 типов разных юнитов. Вся эта армия делится на три основные «эпохи» по 10 типов в каждой. Один век сменяет другой, что влияет на общеигровой баланс. Как только ты распрощаешься с рыцарской конницей, в твоем войске появится улучшенная артиллерия. Всего будет пять национальных «наборов» (русские, поляки, европейцы, кочевники, наемники), а почти у каждой фракции есть свой уникальный боевой отряд (то есть всего 20-25). Например, русские стрельцы, одинаково хорошо атакующие врага и в ближнем бою, и с дистанции.

ХОРОШЕЙ ОПЕРЕ НУЖНА ДОСТОЙНАЯ УВЕРТЮРА, «ИМПЕРИЯ» – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ. ТЫ УВИДИШЬ ИСТОРИЮ В РАЗВИТИИ, ОЩУТИШЬ ВСЕ БРЕМЯ ВЛАСТИ.

выполнять монаршие приказы. Квесты выдаются преимущественно случайным образом, что делает геймплей более напряженным и непредсказуемым. Есть и исторические цепочки заданий, но они привязаны к разным внутриигровым явлениям, а не к датам, как в «Агрессии».

Все эти заботы – ничто в сравнении с эпидемией. Сначала чума захватит одну область трехмерной карты, а потом начнет расползаться и по другим провинциям. Массовый мор отразится на всех составляющих жизни общества. В первую очередь на уровне благополучия, вызовет резкий экономический спад. Люди начнут эвакуироваться из проклятых земель, чем поспособствуют распространению заразы. Чтобы остановить этот процесс, твоим героям понадобятся специальные способности. Видимо, придется прокачивать медицину и почаще мыть руки.

То же самое и с войной. После начала активных действий обязательно случится голод, забуксует экономика. Здесь все зависит от сноровки твоих соседей. Наверняка они постараются воспользоваться моментом и откусить шматок твоей территории, чтобы заполучить еще одну «Кемску волость». Но даже в случае успеха врагам придется несладко: народ на захваченных землях долго бунтует, интеграция идет медленно, и без помощи священников уже не обойтись. Церковь и только церковь способна склонить несогласных на нужную сторону.

ИДУ НА ТЫ

Как это ни печально, но про тактику лучше забыть. В «Империи» все бои будут автоматическими. Тебе останется лишь откинуться на спинку кресла и получать удовольствие от просмотра очередной битвы. Сей факт вовсе не означает, что от игрока ничего не зависит. Перед началом каждой баталии ты сможешь раздать основные команды своим военачальникам, определить цели для главных ударов, наконец, выбрать тип поведения в бою.

Каждое сражение разбито на отдельные раунды, во время которых обсчитывается масса параметров. Таких как порядок действий, расположение пушек, мораль и здоровье личного состава. У каждого юнита будет несколько базовых (атака, защита, количество бойцов) и несколько уникальных характеристик. Они и влияют на исход побоища.

И помни, прежде чем идти с мечом на соседа, имеет смысл задействовать дипломатию, старые как мир средства: лесть, подкуп и выгодные политические браки. Разделяй и властвуй. История любит победителей и многое им прощает. ■

На таких табличках выводится подробная информация о юнитах. Запутаться невозможно.

Посол полоцкого князя просит аудиенции.

Автор:
Дмитрий Карасев

TWO WORLDS: THE TEMPTATION

ЭКШЕН, RPG И НЕМНОГО ЭКЗОТИКИ

- **ЖАНР:** Action / Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Zuxxez Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Reality Pump
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.2-worlds.com/temptation
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2009 года

Первая часть Two Worlds получилась неплохой, но порой весьма примитивной. Нареканий в адрес разработчиков из Reality Pump было много – от шаблонного сюжета до однообразных поединков с одной и той же выигрышной комбинацией клавиш. Однако бывшее дополнение, а ныне полноценная вторая часть The Temptation призвана исправить ситуацию раз и навсегда. В программе представления – боевые треножники, экономический симулятор и летающие глаза по сходной цене. А теперь подробнее…

СТАРЫЙ ГЕРОЙ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

Если верить польским разработчикам, у продолжения будет новый движок, новый мультиплеер, новое место действия и вообще все новое. Герои, правда, останутся прежние: все тот же наемник и его сестра, которую снова предстоит выручать и оберегать от неприятностей. Дополнительными опциями идут спасение мира от ужасного магического зла и поиск ответов на вопросы, оставшиеся со времен первой части. Правда, за несколько лет, что прошли с момента тех событий, наш герой успел потерять память, а вместе с ней все навыки и богатство. Более стандартное начало придумать было сложно, но сценаристы Reality Pump клянутся построить на этой основе куда более захватывающее и увлекательное повествование, чем в прошлый раз.

СОТВОРИ СВОЙ ФАЙЕРБОЛ

Боевую систему тоже усовершенствуют. Вместо нескольких однообразных выпадов каждому классу будет выделено по четыре уникальных удара плюс еще четыре специальные атаки, получаемые по мере развития персонажа. Щит, в свою очередь, перестанет быть бесполезной игрушкой благодаря возможности самостоятельно парировать удары (за это отвечают два активных блока). Еще большей переработке подверглась магия. Основа опять же прежняя – пять

ГЛАЗ – АЛМАЗ

Передовые маги и инженеры Temptation рады представить тебе универсальный девайс для настоящих героев – Волшебный Глаз. Предназначено это чудо техники для разведки: ты в любой момент можешь переключиться на управление Глазом и с его помощью выяснить, что (или кто) ждет тебя за следующим поворотом. Более дорогие модели оснащены дополнительным набором функций – от установки ловушек до собственного набора заклинаний. Только не забудь перед использованием Глаза спрятаться в безопасное место, чтобы не стать жертвой какого-нибудь страдающего близорукостью носорога.

ФАКТЫ: **10** часов сюжетной линии | **14** новых типов врагов | **40** часов дополнительных квестов

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

В качестве противников – политкорректные черные орки.

В ПРОГРАММЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ – БОЕВЫЕ ТРЕНОЖНИКИ, ЭКОНОМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР И ЛЕТАЮЩИЕ ГЛАЗА ПО СХОДНОЙ ЦЕНЕ.

школ, представленных различными наборами карт. Но вместо готовых заклинаний тебе предлагают волшебный «конструктор». Выглядит это так: берем карту, от которой зависит тип колдовства (пусть будет файербол), и соединяем ее с компонентом, определяющим свойства заклятья (пусть файербол будет ледяным, надо же в чем-то проявить оригинальность). Все остальное: сила заклинания, время на произнесение и расход маны – определяется характеристиками карт и магическими навыками героя. Соблазн сотворить нечто сверхразрушительное ограничивается тем фактом, что чем сложнее задуманное волшебство, тем больше риск ошибиться и нанести урон самому себе. Так что придется заранее соизмерять свои силы с возможностями… Впрочем, можно будет не ломать себе голову и купить готовые заклинания в магической лавке.

ОБЕЗЬЯНЫ, НОСОРОГИ…

А вот декорации вообще нарисуют с нуля – авторы обещают представить целый континент, навеянный азиатскими и африканскими мотивами. Пагоды посреди рисовых полей, джунгли и пустыни – все это выглядит многообещающе, особенно на фоне традиционных западно-европейских пейзажей, присущих большинству ролевых проектов. Выбор места действия сказался и на списке новых врагов – рептилии, львы, носороги, обезьяны (привет «Кинг-Конгу»), а также некие «боевые треноги» (кивок в сторону «Войны миров»).

Изобразить все это великолепие призван абсолютно новый движок, появление которого и обусловило переход Temptation в разряд полноценного продолжения. Игра будет выглядеть просто потрясающе, заверяют разработчики, добавляя дежурные фразы про реалистичные погодные явления и прочие спецэффекты. Проверить эти утверждения возможности пока нет, хотя те, кто видел демонстрацию игры на прошлогодней Games Convention, соглашаются, что в динамике Temptation выглядит действительно здорово.

ГЕРОИ ТОЖЕ ХОТЯТ КУШАТЬ

Неожиданно много внимания поляки решили уделить финансовой стороне. Как и во многих других RPG, в Temptation ты сможешь прикупить себе домик-другой, после чего наладить там собственное производство. Чего именно – решать тебе. Кроме этого, придется подбирать рабочих, следить за их квалификацией и настроением, вовремя выплачивать зарплату и организовывать сбыт продукции… Правда, можно переложить все заботы на виртуального управляющего, если не хочется напрягаться.

Мультиплеер и вовсе заставит вспомнить «сетлеров» или даже «симов» – каждому игроку в безраздельное владение выделят целое поселение. Населенный пункт имени себя можно будет развивать разными способами, в том числе с помощью специальных квестов. Впрочем, пока разработчики мало рассказывают про многопользовательский режим.

БЕЗ ПОИСКОВ ЗОЛОТОЙ СЕРЕДИНЫ

Смущает только одно – создатели игры, похоже, по-прежнему придерживаются взглядов о превосходстве action над RPG.

О квестах, сюжете, взаимодействии с персонажами и прочих элементах, отвечающих за отыгрыш роли, пока известно лишь то, что они будут. Зато боевая система расписана во всех подробностях – вплоть до пафосных заявлений о том, что у стрел появятся новые параметры, а разновидностей колчанов станет в три раза больше! Впрочем, о вкусах не спорят, да и финальный вердикт выносить еще рано. ■

Если верить разработчикам, враги здорово поумнеют.

У Reality Pump свое представление о Стоунхедже.

ОСНОВЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Temptation может похвастаться новой физической моделью, при описании которой разработчики чаще всего используют слово «взаимодействие». Взаимодействовать будет все и со всем: герой с окружающими предметами, его лодка – с волнами, головы врагов – с брошенными им бочками. Еще появится возможность переставлять лестницы и карабкаться по ним – на этом основаны многие головоломки. Со слов разработчиков, создается впечатление, что запасную стремянку придется таскать в течение всей игры.

Изначально Temptation должна была быть посвящена эльфам, но про это, похоже, все уже забыли.

ЕДИНСТВЕННАЯ В РОССИИ
НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР

GAMELAND AWARD

ГОЛОСОВАНИЕ СТАРТОВАЛО
1 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

ЛУЧШИЕ ПРОЕКТЫ 2008 ГОДА ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!

Подробности
на www.gameland-award.ru

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Command & Conquer: Red Alert 3
Tomb Raider: Underworld
Super Smash Bros. Brawl
Guitar Hero: World Tour
Grand Theft Auto IV
LittleBigPlanet
Prince of Persia
Devil May Cry 4
Soul Calibur IV
Gears of War 2
Mirror's Edge
Fallout 3
Fable II

Реклама

2009

Генеральный видео партнер в сети Интернет
smotri.com
Генеральный Интернет партнер
игры@mail.ru

ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Главный дизайнер Джеймс Рассел (James Russell)
ПОХОЖЕ НА: Medieval 2: Total War, Europa Universalis

Автор: Борис Соколов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

PC ИГРА НОМЕРА

EMPIRE: TOTAL WAR

ОГНЕМ И ШТЫКОМ

Обычно авторы рецензий на хитовые игры стараются приберечь хвалебные прилагательные на конец статьи. Но сегодня особый случай. Для Empire: Total War нам не жалко эпитетов. Мы готовы заполнить ими все шесть страниц, ведь перед нами самая потрясающая, красивая, великолепная, блистательная, завораживающая и тщательно продуманная историческая стратегия.

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/empire

СТОЛЕТНЯЯ ВОЙНА

Мы быстро учимся азам ведения сухопутных и морских сражений в обучающих миссиях, после чего загружаем одну из двух одиночных кампаний. Первая, сравнительно небольшая, посвящена становлению и войне 13 североамериканских колоний за независимость от Великобритании. История разбита на четыре главы. Первые миссии разворачиваются в 1607 году и рассказывают об основании капитаном Джоном Смитом на территории Виргинии поселения Джеймстаун. Затем мы переносимся почти на 170 лет вперед и от лица Джорджа Вашингтона сначала воюем на стороне англичан против французов, а затем руководим американскими патриотами: захватываем Огайо, Квебек и Монреаль, участвуем в неудачной битве на холме Банкер-Хилл, подписываем знаменитую Декларацию независимости, сражаемся при Трентоне и Принстоне, осаждаем Бостон и, наконец, одерживаем ключевую победу у Йорктауна.
Во второй, глобальной кампании ты выбираешь одно из 11 государств, где среди прочих доступна и наша страна. Игра начинается в 1700 году. В зависимости от условий игры за 50 или 100 лет (один ход считается за полгода) каждая страна должна выполнить определенные задачи. Например, Великобритании нужно расширить свои границы за счет образования колоний в Америке, Азии и Северной Африке. Совсем другие вопросы предстоит решить России: отвоевать у Швеции и Персии выход в Балтийское и Каспийское моря, присоединить Речь Посполитую, покорить кавказские государства и не потерпеть поражения в войне с сильной Османской империей.

ЭКОНОМИСТ

Первые часы игры уйдут на знакомство с огромным количеством нововведений. Они есть даже в государственном устройстве. Страна разделена на регионы. В зависимости от географических особенно-

стей на территории региона могут быть расположены фермы, шахты, лесозаготовки, рудники, крупные рынки, сельскохозяйственные угодья, а также одно или несколько поселений. Так, в начале кампании в состав Московии входят Великий и Нижний Новгород, Брянск, Рыбинск и собственно столица Москва, в состав Украины – Киев и Харьков, Башкирии – лишь одна Уфа.

Каждый мелкий город специализируется на одном из четырех видов деятельности. В первом можно построить школу и заняться изучением науки, во втором – постоялый двор, в третьем – ремесленную мастерскую, в четвертом – духовную семинарию, которая увеличит число православных жителей в многоконфессиональных краях и таким образом снизит вероятность религиозных бунтов. В региональных центрах в зависимости от размера города доступно от двух до шести слотов под строительство. Ты начинаешь с небольшого дворца губернатора и каменных укреплений. Затем возводишь и развиваешь военные академии, заводы по отливу пушек, адмиралтейства и различные культурные учреждения.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

В предыдущих частях сериала для найма того или иного вида войск было достаточно возвести определенное здание. В Empire: Total War необходимо развивать технологии. Все научные открытия разделены на три группы: социальные, производственные и военные. Последние две, в свою очередь, разбиты на три подгруппы. Для примера возьмем подраздел «армия» военных технологий. На раннем этапе развития удается снабдить солдат багинетами и карабинами. После того как в одном из городов вместо обычных вербовочных лагерей появляются казармы, ты можешь заказать в своих научных центрах изучение втульчатого штыка, каре и теории военной подготовки. Более совершенные здания открывают доступ к передовым технологиям. По такому же принципу происходит улучшение боеприпасов, флота, сельского хозяйства, металлургии и текстиля. А если разместить в местных ака-

РЕЗЕРВ ГЛАВНОГО КОМАНДОВАНИЯ

Помимо обычного диска Empire: Total War в продажу поступило коллекционное издание игры. Владельцы Steam Special Forces Edition получают доступ к шести новым видам войск. В кампании за Британию можно нанять следопытов Роджера. Эти легкие пехотинцы быстро перемещаются по пересеченной местности и идеально подходят для проведения разведывательных и диверсионных операций. С развитием судостроения появляется доступ к флагману королевского флота «Виктория». 104-пушечный линейный корабль первого ранга был самым тяжеловооруженным кораблем XVIII века. Если захватить на северо-западе полуострова Индостан город Кашмир, то ты сможешь пополнить свою армию непальскими воинами гуркхи. Артиллеристы Османской империи используют мощные органные орудия, а испанцы бросают в бой легкие партизанские отряды гериль яс «Корсо-террестре». Наконец, на позднем этапе развития технологий французы могут сформировать из ирландских наемников пехотный полк Балкели.

Самое время пускать в дело абордажную команду.

демгородках ученых-дворян, исследования пойдут быстрее.

Кстати о дворянах. В игре доступны три типа агентов: уже упомянутые ученые, священники, хорошо знакомые по Medieval 2: Total War, и диверсанты, пришедшие на смену средневековым лазутчикам и наемным убийцам (разработчики отказались от принцесс и парламентеров). Теперь ты сможешь наладить контакты с тем или иным государством с помощью специального окна дипломатии. Схема проста: чем больше ты построишь портов и заключишь торговых договоров, тем больше денег потечет в твою казну. Во всей стране действует единая система налогообложения, причем с помощью двух ползунков ты регулируешь величину денежных сборов со знати и низшего сословия. По мере развития социальных технологий народ будет все чаще и чаще устраивать забастовки. Ты можешь на время освободить регион от выплаты налогов или ввести в столицу войска, в противном случае вспыхнет вооруженное восстание.

МОРЯК

Рано или поздно ты захочешь проверить свою армию в деле. Наконец-то The Creative Assembly смогла реализовать полноценные морские баталии! Разработчики постарались сделать сражения на воде простыми, но при этом максимально реалистичными. В верхней части экрана располагается совмещенная с компасом роза ветров. С ее помощью игрок определяет наиболее подходящий маршрут движения в сторону кораблей противника. Как только вражеское судно окажется на отмеченной красным цветом линии огня, ты делаешь залп с одного из бортов, после чего следует перезарядка орудий. Доступно три вида боеприпасов: ядра, книппели для повреждения мачт и шрапнель для уничтожения стоящих на палубе матросов. Вражеский корабль можно пустить на дно или взять на абордаж и привести в порт в качестве трофея.

Со стороны разворачивающиеся на мониторе поединки флотов напоминают званый бал. Линейные корабли различных рангов, фрегаты и бриги кружат друг вокруг друга, словно вальсирующие пары. Только вместо комплиментов они поливают друг друга свинцом – завораживающее зрелище. Потеря каждого корабля – маленькая трагедия. Первый с разорванными парусами и истрепанным корпусом выбросил белый флаг и сдается на милость победителя. Второй медленно погружается в воду. На третьем вспыхнул пожар. Оставшиеся в живых моряки спешно бросаются за борт: лучше рискнуть пойти на корм акулам, чем

Сражения проходят как в светлое, так и в темное время суток. Надо успеть закончить до наступления ночи.

Пока противник не приблизился на расстояние ружейного выстрела, солдаты могут позволить себе небольшие вольности.

ВЫСТРЕЛИЛА ПЕРВАЯ ЛИНИЯ, ВТОРАЯ, ТРЕТЬЯ. НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК ПОВАЛИЛИСЬ НА ЗЕМЛЮ, НО СОЛДАТЫ НЕ ДРОГНУЛИ, БОЕВОЙ ПОРЯДОК СОХРАНЕН. ТЕПЕРЬ ПРОТИВНИКУ НУЖНО ВРЕМЯ НА ПЕРЕЗАРЯДКУ.

РАСШИРЕНИЕ ГРАНИЦ. УРОКИ ГЕОГРАФИИ XVIII ВЕКА

При игре за Россию в Empire: Total War тебе потребуется значительно расширить границы страны. За 100 лет нужно присоединить территории Швеции, Речи Посполитой, Крымского ханства, Персии, Грузии, Чечни и Дагестана. Вдобавок к этому на юге идет война с мощной Османской империей, и почти весь век Россия провела в кровопролитных войнах. Удалось ли решить поставленные задачи в реальной жизни?

РУССКО-ТУРЕЦКИЕ ВОЙНЫ

В июне 1695 года 23-летний Петр I атаковал крепость Азов. Поход завершился неудачей. На следующий год построенный в Воронеже галерный флот с казаками спустился вниз по Дону и взял Азов в осаду. Через месяц турки сдались. После победы под Полтавой в 1711 году Россия предприняла Прутский поход. К середине июня войска вышли к Днестру. Положение ухудшалось с каждым днем. У солдат не было хлеба и мяса, не хватало питьевой воды и корма для лошадей, но они продолжали двигаться дальше. На стороне Османской империи был четырехкратный перевес в живой силе и артиллерии. После сражения у Новой Станилешти наши войска оказались под угрозой окружения и полного разгрома. Начались переговоры. В обмен на крепость Азов русская армия получила право вернуться домой через Молдавию. 13 июля был заключен окончательный мирный договор, согласно которому Запорожская Сечь подпадала под юрисдикцию Османской империи.

В XVIII веке состоялись еще три войны. В ходе кампании 1735–1739 годов были взяты Перекоп, Бахчисарай, Очаков и Азов, однако к России присоединился только последний. С 1768 по 1774 год Александр Суворов одержал ряд знаменательных побед на суше, а Алексей Орлов – в Средиземном море. По итогам Кючук-Кайнарджийского договора Турция отдала северное побережье Черного моря, выплатила контрибуцию в размере 4.5 миллиона рублей и передала Крымское ханство под российский протекторат. Война 1787–1792 годов запомнилась победами Петра Румянцева в Молдавии. Позже Александр Суворов взял Очаков. Узнав об этой новости, султан Абдул-Гамида I умер от сердечного приступа. Затем пали Измаил и Анапа. Адмирал Федор Ушаков нанес врагу ряд сокрушительных поражений на море. Турки были вынуждены подписать Ясский мирный договор.

ВОЙНЫ СО ШВЕЦИЕЙ

В конце октября 1700 года Россия предприняла поход на Нарву. Однако брешь в стене проломить не удалось. Виной тому – плохие пушки, выходившие из строя после 3–4 выстрелов. 30 ноября Карл XII нанес сокрушительный ответный удар. После поражения Петр I приказал конфисковать у церкви одну четверть монастырских и церковных колоколов, из собранных полутора тысяч тонн меди были выплавлены новые орудия. В октябре 1702 года армия Шереметьева спустилась по Неве в Финский залив и захватила крепость Нотербург (переименована в Шлиссельбург). Расположенная поблизости крепость Ниеншанц сдалась без боя.

В 1708 году шведы вступили на территорию России. 3 июля Карл XII выиграл сражение при Головчине и двинул войска в сторону Украины. 28 сентября 1708 года в битве у деревни Лесной был разгромлен корпус Левенгаупта. Переход гетмана Мазепы на строну противника не помешал нашим войскам 27 июня 1709 года одержать уверенную победу под Полтавой. На следующий год пали прибалтийские крепости Выборг, Эльбинг, Рига, Дюнамюнде, Пернов, Кекгольм и Ревель. В 1713 году был взят Гельсингфорс и столица Финляндии Або. 26–27 июля 1714 года наш флот победил в Гангутском сражении. В июле 1719-го десант под командованием Апраксина высадился около Стокгольма, а Михаил Голицин победил в битве при Гренгаме. 8 мая 1721 года враг подписал Ништадский мирный договор. В XVIII веке шведы дважды пытались взять реванш (кампании 1741–1743 и 1788–1790 годов), но все попытки были тщетны.

ПОКОРЕНИЕ КАВКАЗА И РАЗДЕЛ РЕЧИ ПОСПОЛИТОЙ

В первой половине XVIII века Дагестан и Чечня с переменным успехом сражались за свою независимость с Россией и Персией. Во время похода 1722–1723 годов Петр I присоединил Дербент, Баку, Решт, провинции Ширван, Гилян, Мазендеран, Астрабад и так называемый Приморский Дагестан. На реках Терек и Сулак казаки построили несколько крепостей. В 1735 году по политическим соображениям Россия уступила прикаспийские земли Персии, после чего создала Кавказскую линию укреплений. Грузия и Азербайджан присоединились к России уже в начале XIX века.

Польское государство стало разменной монетой в дипломатических играх сильных государств. Во второй половине XVIII века состоялось сразу три раздела Речи Посполитой. 25 июля 1772 года между Россией, Австрией и Пруссией была подписана конвенция, согласно которой к русским землям присоединилась Восточная Белоруссия и часть Инфлянтов. 12 января 1793 года к нам отошла большая часть земель Западной Белоруссии и Украины. Наконец, 13 октября 1795 года границы империи расширились за счет земель восточнее рек Буг и Неман.

О КОМПАНИИ

1987

28 августа Тим Ансел (Tim Ansell) основал в Западном Сассексе (Англия) компанию The Creative Assembly.

2000

13 июня в продажу поступила Shogun: Total War. Игра была удостоена высоких оценок в прессе.

2002

19 августа вышла Medieval: Total War. Продолжение сериала добилось еще большего успеха, чем сага о войне японских кланов.

2004

22 сентября состоялся релиз Rome: Total War. Игра выделялась на фоне своих конкурентов тщательно продуманным геймплеем и очень красивой графикой.

2006

Разработчики вновь вернулись к эпохе средневековых войн и выпустили 15 ноября Medieval 2: Total War. Спустя десять месяцев подоспело дополнение Medieval 2: Total War – Kingdoms.

Мало того что у русских пехотинцев значительный перевес в живой силе, так их еще прикрывают от ружейного огня деревянные изгороди и заборы.

ЛИНЕЙНЫЕ КОРАБЛИ РАЗЛИЧНЫХ РАНГОВ, ФРЕГАТЫ И БРИГИ КРУЖАТ ДРУГ ВОКРУГ ДРУГА, СЛОВНО ВАЛЬСИРУЮЩИЕ ПАРЫ.

гарантированно погибнуть от взрыва порохового склада.

ПОЛКОВОДЕЦ

Сухопутные баталии выглядят еще лучше. Забудь о тяжелой кавалерии и лобовых ударах. В Empire: Total War основную массу войск современных государств составляет вооруженная мушкетами линейная пехота, а богатые державы могут себе позволить нанять гренадеров и егерей. При равной численности войск обычно побеждает тот, у кого крепче нервы. Стройные ряды пехоты идут на штурм небольшого поселения. Большая часть врагов укрылась за деревянными оградами, меньшая – попряталась в расположенных чуть дальше домах. С помощью специальной панели управления ты регулируешь направление движения и количество рядов в построении. Под бой барабанов войска не спеша идут вперед. Не успели подойти к линии огня, как у вражеских стрелков сдают нервы и они открывают огонь. Выстрелила первая линия, вторая, третья. Несколько человек повалились на землю, но солдаты не дрогнули, боевой порядок сохранен. Теперь противнику нужно время на перезарядку. Мы сокращаем расстояние и делаем залп. За медленно оседающими в воздухе клубами порохового дыма сперва даже не заметно, как поредели силы противника. Ну, братцы, пора в штыковую! С криком «ура!» солдаты бросаются вперед. Пока вражеские силы скованы рукопашной схваткой, легкая кавалерия огибает фланги, стирает с лица земли артиллерию и беспрепятственно заходит в тыл. Дело сделано, победа в кармане. Отводим войска назад и цинично расстреливаем из пушек засевших в домах недобитых солдат.

Подобными эпизодами Empire: Total War наполнена под завязку. Благодаря красочной графике и реалистичной физике повреждений кажется, что перед тобой не компьютерная игра, а кино. «Петр I», «Война и мир», «Ватерлоо», «Наполеон», «Патриот», «Форт Аламо» и «Приключения королевского стрелка Шарпа»… только с геймером в качестве главного режиссера.

ФЛАГМАН

Обычно об играх с очень высокой оценкой принято говорить, что они произвели революцию в своем жанре. Но в случае с Empire: Total War мы должны признать, что разработчики не придумали ничего принципиально нового. Морские и сухопутные сражения войск времен XVIII века, возня с растущими поселениями, постепенное развитие технологий, политика встречались в других играх. Взять хотя бы американскую Civilization, английскую Caesar, шведскую Europa Universalis, украинских «Казаков» и русских «Корсаров». Просто The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Представь себе дорогой мушкет, украшенный золотом, драгоценными камнями и накладками из слоновой кости. Он не только красиво выглядит, но и метко стреляет. До его выпуска существовало сотни тысяч различных мушкетов, но этот – самый лучший в мире. ■

МОЛОДЫМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА

Если помнишь, в Medieval 2: Total War нашей страной правили не пойми откуда взявшиеся типы с идиотскими именами вроде Зуб Калуга. В Empire: Total War представлены как реальные исторические личности (главы государств и полководцы), так и вымышленные персонажи (члены правительства). Увы, The Creative Assembly допустила ряд существенных ошибок. Так, в начале стратегической кампании за Россию Петру Алексеевичу Романову всего лишь 16 лет (на самом деле в 1700 году ему было 28). Вдобавок разработчики значительно омолодили Ивана Мазепу. В игре ему 38 лет, а в реальности в начале XVIII века ему исполнился 61 год.

На мировом рынке ценнее всего хлопок и слоновая кость. Основной российский экспортный продукт, мех, стоит почти в два раза дешевле – 10 золотых.

После завоевания Крыма Россия наконец-то получила желанный выход к морю.

БОЛЬШИЕ МАНЕВРЫ. ТАКТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ СРАЖЕНИЙ XVIII ВЕКА

После массового распространения в сухопутных войсках стрелкового оружия полководцам пришлось пересмотреть свои взгляды на способы ведения боевых действий. На смену устаревшим принципам пришла линейная тактика. В Empire: Total War ее применяют армии всех развитых стран. Главная особенность линейной тактики заключается в равномерном распределении сил по фронту в специальных боевых порядках, которые позволяют с максимальной эффективностью вести огонь по противнику. Свое название тактика получила из-за характерного способа расстановки солдат на поле. С высоты птичьего полета выстроенные полки напоминают поставленные рядом друг с другом прямоугольники.

В исторической науке нет общей точки зрения относительно точного времени и места появления линейной тактики. Одни исследователи полагают, что впервые новый способ расположения войск на поле боя был опробован фламандцами в 90-е годы XVI века. Другие утверждают, что примерно в это же время революционную тактику внедрили голландцы. Ученые-русофилы свидетельствуют, что некоторые элементы линейного построения были применены 21 января 1605 года во время сражения 20-тысячного войска князя Мстиславского с 23-тысячной армией Лжедмитрия I. Так или иначе за точку отсчета можно смело брать конец XVI – начало XVII века.

Окончательно тактика оформилась во время Тридцатилетней войны 1618–1648 годов. Шведский король Густав II Адольф увеличил число мушкетеров примерно на две трети и расположил пехоту в шесть шеренг. Позже этот прием взяли на вооружение остальные европейские страны.

В VIII веке сражения развивались по одному и тому же сценарию. Выстрелив из мушкетов с максимально близкого расстояния, пехотинцы бросались в штыковую атаку. Если у солдат было время, то они успевали выполнить перезарядку и дать еще один залп. В середине XVIII века вышколенные муштрой прусские солдаты умудрялись сделать до трех выстрелов в минуту. В отличие от западных генералов российские полководцы комбинировали линейное построение с другими способами ведения боя. Петр I оставлял резерв и бросал его в бой на ключевом участке фронта, Суворов использовал колонны и каре.

В конце XVIII века стала активно применяться легкая пехота. Егерские батальоны располагались на переднем рубеже в рассыпном строю и дальним огнем выкашивали плотно стоящих солдат противника. Под прикрытием огневой завесы шли основные силы. Подойдя к позициям врага на расстояние ружейного выстрела, они развертывались в линии и открывали порядный огонь. Затем вновь перестраивались в колонны и шли вперед с постепенным ускорением шага. За 25 метров до позиций врага пехота бежала в штыковую атаку. Рано или поздно в позициях противника появлялась брешь, куда тут же бросали сначала тяжелых кирасиров, а затем улан и гусар. Кавалеристы заходили в тыл остальным войскам и вскоре обращали в бегство весь фронт.

С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА ВЫСТРОЕННЫЕ ПОЛКИ НАПОМИНАЮТ ПОСТАВЛЕННЫЕ РЯДОМ ДРУГ С ДРУГОМ ПРЯМОУГОЛЬНИКИ.

После быстрого перестроения шведские солдаты оказались на линии огня.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★

Огромное количество государств в исторической кампании; новая, более удобная экономическая модель, масштабные сухопутные сражения; завораживающие морские баталии.

При замедлении или ускорении времени сражения пропадают звуки выстрелов; территория России заканчивается около Уральских гор; небольшие огрехи в анимации движения персонажей на стратегической карте.

САМАЯ КРАСИВАЯ, МАСШТАБНАЯ И РЕАЛИСТИЧНАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА СОВРЕМЕННОСТИ, ФЛАГМАН ЖАНРА.

9.5

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Company of Heroes, Warhammer 40.000: Dawn of War

Автор:
Олег Чеботарев

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО

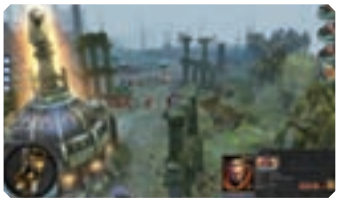
ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.dawnofwar2.com

В определенных кругах ходит байка, что в бытность работы над первым серьезным проектом в Blizzard Билл Роупер (Bill Roper) на вопрос какого-то журналиста: «А почему ваша игра (будущая Warcraft) так похожа на Warhammer Fantasy?» – гневно ответил, что, мол, ничуть не похожа и вообще – у них все серьезно, а мы тут шутки шутим и развлекаемся. Вселенную Warhammer Fantasy всегда отличала дикая серьезность: там, где Толкиен рисовал пасторальные картины сельского быта и высокоморальную борьбу добра со злом, компания Games Workshop уже который год крутит мясо в ручной мясорубке. В формате традиционного фэнтези Warhammer держится на вещах простых и понятных: готический пафос, религиозный фанатизм и горы трупов. Футуристический вариант сеттинга – движущаяся параллельным курсом космоопера Warhammer 40.000 ушла значительно дальше и за последнее десятилетие превратилась, кажется, в самую злую и бескомпромиссную антиутопию в истории. Если в Warhammer Fantasy еще прослеживалась слабая надежда на светлое будущее человечества, то в сороковом тысячелетии не осталось даже ее: здесь единственная задача стремительно угасающего Империума – выжить любыми средствами, по возможности убив как можно больше пришельцев.

Dawn of War 2 не только стала новой игрой в «космическом» сериале, но и в очередной раз приблизила вселенную к публике. В свое время мир Warhammer довольно удачно влился в литературу («Кодексы»), недавно всерьез и надолго поселился в игроиндустрии (начиная с Dark Omen и заканчивая Warhammer Online). Теперь же, после Dawn of War 2, ему совсем недалеко до кинематографа. Если первая часть Dawn of War, увидевшая свет пять лет назад, еще во многом оглядывалась на соседей по стратегическому жанру, то сиквел – игра настолько самобытная и многогранная, что называть его просто игрой даже как-то неудобно. Заглавный ролик (на который наверняка потратили половину бюджета) обрывается ровно в тот момент, когда и должен, однако скоро обнаруживается любопытное: отличить

НАЦИОНАЛИЗАЦИЯ

Одна из стратегических линий в кампании Dawn of War 2 – сложная система древних сооружений, захват которых предоставляет дополнительные военные ресурсы. Всего предусмотрено три вида построек: имперское святилище, локатор и механический завод; каждому из них соответствует уникальный боевой бонус – временная неуязвимость, артиллерийский удар и сброс турели на поле боя. Число применений каждого из них ограничено общим количеством захваченных на планете сооружений того же типа (не более двух на карту). Система не слишком сбалансированна, и при хитром подходе (последовательный захват чего-либо одного) игра превращается в избиение почти не оказывающих сопротивления пришельцев. Ничего хорошего в этом, разумеется, нет: с учетом малого размера карт уничтожить все живое на них при желании можно несколькими наскоками с артиллерийской поддержкой.



Охота за шмотками и навыками – главное развлечение в одиночной кампании.

Dawn of War 2 отлично выглядит в любой момент времени и при любых настройках графики.

игру от заставочного ролика на деле оказывается не так уж и просто.

В МИРЕ ЛЮДЕЙ

В главной роли – похожий на Дольфа Лунгрена полевой командир космодесанта, человек без имени и с пулей в черепе. Его задача – последовательно разобраться сначала с орками, затем с эльдарами (бронированные эльфы) и тиранидами (местные зерги). За всю игру он произносит лишь пару слов, и те в видеоролике. Как и полагается проекции игрока на поле боя, главный герой бегает и стреляет, отвечая на приказы молчаливым согласием и время от времени нечленораздельно рыча боевые мантры. Под его командованием – кучка ветеранов-харизматиков со своими отрядами: четыре тактических десантника, три разведчика, три штурмовика с реактивными ранцами и команда пулеметчиков. Командиры сурово смотрят на нас с портретов и ругаются в брифингах между миссиями; каждый из них – клубок фобий, неврозов и дурных предчувствий. Впрочем, водить их за ручку и разрешать споры не приходится: в боевой обстановке, разумеется, ни о каком нарушении субординации не может быть и речи. До таких вещей жадная до исторической достоверности Relic не опустится ни в коем случае.

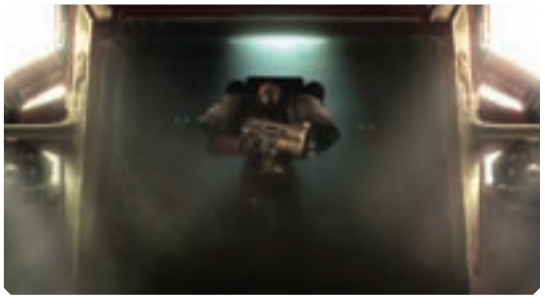
Единственная одиночная кампания – очередной крестовый поход имперского ордена Blood Ravens. Прочие расы, кроме людей, доступны только в мультиплеере. С самого начала сингла становится ясно, что уменьшение числа юнитов до жалкой дюжины обернулось как минимум одной крупной неприятностью. В Dawn of War бойцы были расходным материалом – недорогим и легко восполняемым; в Dawn of War 2 они обесценились вовсе, но в бою о таких мелочах задумываешься в самую последнюю очередь. Сохраняться нельзя, каждое поражение влияет на геополитическую ситуацию, и оставить отряд тщедушных скаутов на произвол судьбы становится по-человечески страшно. В результате мы, высунув язык, стучим по клавишам со скоростью хорошей стенографистки, прячась за укреплениями, швыряя гранаты и отводя полуживых лидеров к точкам респауна (аналог контрольных точек из первой части) – восстанавливать отряды и пить микстуры. В динамике все это выглядит запредельно дико; иногда на экран лучше не смотреть вовсе, чтобы не ослеп-

ЖЕЛЕЗНЫЙ КОМАНДИР

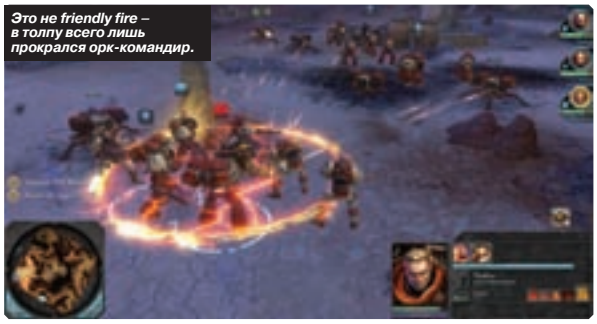
Искусственный интеллект в игре существенно поумнел со времен первой части и теперь почти способен заменить интеллект человеческий: бойцы самостоятельно прячутся в укрытия, используют некоторые способности и всячески стараются показать, что игрок им не нужен. В «осадных» миссиях (трехминутный наплыв врагов на наши важные генераторы) часто можно ограничиться короткой расстановкой отрядов на местности и уйти пить чай; все остальное бойцы сделают сами.

ЧЕРНАЯ ДЫРА

Сюжет Dawn of War 2 целиком состоит из мрачных выражений лиц и причитаний о скорой смерти. Упадочная тональность брифингов с сюжетным прогрессом не меняется: каждая новая миссия лишь приближает финал, ничуть не меняя настроение. Со всеми своими диалогами, характерами и видеовставками между заданиями игра иногда напоминает брутальные боевики 80-х со Шварценеггером или Сталлоне в главной роли.



В ГЛАВНОЙ РОЛИ – ПОХОЖИЙ НА ДОЛЬФА ЛУНГРЕНА ПОЛЕВОЙ КОМАНДИР КОСМОДЕСАНТА, ЧЕЛОВЕК БЕЗ ИМЕНИ И С ПУЛЕЙ В ЧЕРЕПЕ.



Это не friendly fire – в толпу всего лишь прокрался орк-командир.

Третье измерение игра использует в основном для таких вот ракурсов.

ТАМ, ГДЕ ТОЛКИЕН РИСОВАЛ ВЫСОКОМОРАЛЬНУЮ БОРЬБУ ДОБРА СО ЗЛОМ, КОМПАНИЯ GAMES WORKSHOP УЖЕ КОТОРЫЙ ГОД КРУТИТ МЯСО В РУЧНОЙ МЯСОРУБКЕ.

нуть от феерии вспышек, и положиться на горячие клавиши – говорят, талантливые корейские дети так играют в StarCraft.

СЛАВА ИМПЕРАТОРУ +3

Задания в кампании (начинаются с высадки и заканчиваются боссами) мало чем отличаются друг от друга, но это огорчает не так сильно, как могло бы. В погоне за разнообразием Relic применила запрещенный прием из арсенала MMORPG – добавила в игру элемент вещизма. Из покойников всех рас и размеров с завидной регулярностью вываливаются полезные в бою аксессуары – с разноцветными и дико пафосными названиями, как в какой-нибудь World of Warcraft. Вещей здесь так много, что примерно половину игрового времени мы проводим на орбите, наблюдая за глобальной картой и примеряя обновки. Винтовки, пистолеты, плазменные пушки, мечи, топоры, броня, знамена и печати с гимнами… Рано или поздно коллекционирование предметов становится настолько увлекательным, что спускаться с орбиты на очередное задание толкает уже даже не долг, а элементарная жадность: опыта и вещей постоянно не хватает, а герои не умеют прокачиваться сами собой и нуждаются в полевой практике. Успешность последней, в свою очередь, зависит от того, насколько грамотно подобра-

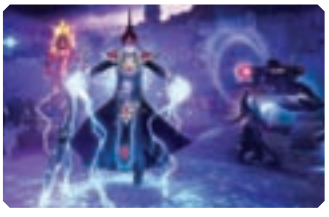
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

Элитные воины Империума, в чьи обязанности входит защита человечества от наиболее опасных угроз извне (для прочих целей существует имперская гвардия, которую также можно увидеть в Dawn of War 2) и служение Императору. Их забирают у родителей в раннем возрасте после сложной системы тестов на выносливость, ловкость и преданность идее. Космические десантники облачены в силовую броню, носят всякого рода имплантаты и вооружены наиболее совершенным оружием, которое осталось в Империуме с лучших времен: болтерами, плазменными пушками или тяжелыми огнеметами. Любой космодесантник принадлежит к одному из нескольких орденов, прямо или косвенно определяющему его способности и специализацию (в играх Relic мы видим орден Blood Ravens). В бою космодесантники полагаются на тактику, четкое планирование действий и незыблемую веру в Императора.

ОРКИ

Веселые зеленые гуманоиды, говорящие на гавкающем портовом кокни и являющиеся одновременно животными, растениями и грибами. Прибавляют в весе всю жизнь (обычно короткую) и развлекаются исключительно войной. Орки не признают законов логики или здравого смысла – там, где есть война, почти наверняка найдутся и орки. Лидерами в орочьей иерархии, как правило, являются наиболее крупные и сильные особи, направляющие подвластные себе орды на новые подвиги. В качестве оружия орки используют все, что могут найти: куски арматуры, ржавые топоры и вооружение убитых врагов. Среди орков выделяются механики – одаренные члены племени, обладающие поверхностными техническими знаниями и поэтому пользующиеся авторитетом. Благодаря им орки научились мастерить подобия бронетехники. Любимая орочья тактика в битве – толпой бежать вперед и размахивать острыми предметами.



ЭЛЬДАРЫ

Одна из древнейших рас в мире Warhammer 40.000, чья эпоха, однако, давно закончилась. Эльдары в каком-то смысле эльфы от космоса: живут дольше большинства врагов и соседей, обладают мощнейшими технологиями и, тем не менее, неотвратимо вымирают. Как следствие, их главная цель – выжить, а если для этого придется уничтожить пару-тройку миров, значит, так тому и быть. Эльдары свободно перемещаются в космосе на гигантских «искусственных мирах» и ради выживания своего народа не останавливаются ни перед чем. Их общество разделено на несколько классов («путей») по специализациям, среди которых выделяются боевые (воин, провидец и колдун). Военный стиль эльдаров целиком основан на технологическом превосходстве и преобразовании психической энергии в разрушительную, однако они часто пасуют перед грубой силой, в том числе перед ордами безмозглых орков.

ТИРАНИДЫ

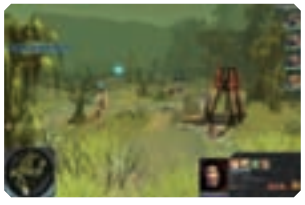
Тираниды выделяются на фоне прочих рас Dawn of War 2 тем, что, во-первых, начисто лишены техники, во-вторых, являются неприятными склизкими тварями, внешне напоминающими не то гибрид рептилии и насекомого, не то чужого и зерга. Все бесчисленные миллиарды тиранидов представляют собой единый гигантский организм, движимый одной целью – уничтожить и поглотить все живое во вселенной. Традиционные методы ведения войны против такого врага работают слабо. Наиболее действенный способ ликвидации оказавшейся поблизости стаи тварей – уничтожение вожака, связанного посредством скоростной телепатии непосредственно с высшим руководящим разумом. Где прячется сам руководящий разум, впрочем, доподлинно неизвестно, и в Dawn of War 2 тиранидов представляют орды пушечного мяса и несколько более крупных «любимых руководителей».

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ

КАЛЬДЕРИС
Пустынный мир с жарким климатом (если сравнивать с Землей, то как на севере Африки) и слабо развитой инфраструктурой, управляемый с орбиты имперским наместником-губернатором. Уровень технологического развития на планете застыл на ступени ранней индустриализации. Считается родиной ордена Blood Ravens; используется Империумом в качестве источника рекрутов и полезных ископаемых (в основном руды и камня). Регулярно подвергается атакам пришельцев – главным образом неконтролируемых орд орков. В целях защиты от локальных угроз на планете была создана многочисленная внутренняя армия, укомплектованная солдатами имперской гвардии.

ТИФОН ПРАЙМАРИС
Сырая и туманная планета, покрытая непроходимыми джунглями и болотами (аналог местности на Земле – пойма Амазонки). Из-за неблагоприятного климата не была приобщена к благам цивилизации. Немногочисленное человеческое население представляет собой разрозненные племена полудиких варваров, постоянно подвергающиеся атакам орков. Также на Тифуне живет несколько тысяч имперских ученых, рабочих и военных. Доминирующее положение на планете уже много столетий занимают орки, однако интервенция тиранидов заставила их потесниться. Планета интересна Империуму в первую очередь как источник сохранившихся там древних знаний и технологий.

МЕРИДИАН
Один из главных индустриальных центров Империума; крупная планета, большая часть которой покрыта гигантскими мегаполисами, населенными миллиардами жителей. В массе своей население работает на промышленных предприятиях, производящих самый широкий спектр товаров и вместе составляющих крупный источник оружия, боеприпасов и военной техники космодесанта. В силу своего особого положения на Меридиане правит бюрократия, что неоднократно ставило под угрозу безопасность мира: на планете регулярно обнаруживаются небольшие группы орков, а также следы эльдаров и других рас.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★

Dawn of War 2 удивительно красива и замечательно поставлена. Ее многопользовательская часть – лучшее, что случилось в жанре за последние несколько лет.

Одиночная кампания монотонна и невыразительна, рано или поздно она надоедает.

БЕЗУМНО КРАСИВЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В КОСМОСЕ.

9.0

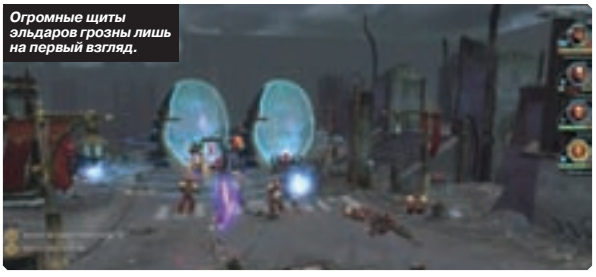
О КОМПАНИИ

1997 Алекс Гарден и Люк Молони основали студию Relic Entertainment в Ванкувере, Канада.

1999 На прилавках появилась космическая стратегия Homeworld, принесшая Relic мировую известность.

2004 Издатель THQ покупает Relic за 10 миллионов долларов.

2006 Relic выпускает стратегию Company of Heroes на движке Essense, впоследствии ставшем основой Dawn of War 2.


Огромные щиты эльдаров грозны лишь на первый взгляд.

на и экипирована команда: понятно, что будет крайне неосмотрительно штурмовать поселение орков, где в каждом окне по пулеметчику, а в кустах «базукамены», посредством одного дредноута да кучки пехотинцев. «Боссы», крупные противники с мощными спецспособностями, напротив, чихали на наши тактические изыски и умирают медленно и неохотно. Каждая высадка в одиночной кампании заканчивается одним и тем же зрелищем – как бравые космодесантники ковыряют ножами очередного большого парня. Пилите, Шура, они золотые.

И НЕМЕДЛЕННО ВЫПИЛ

В мультиплеере, куда рано или поздно устремляются те, кому мало одиночной кампании, царят совсем другие настроения. Каждую минуту в игру приходят ветераны открытого бета-теста и всячески притесняют новичков, по какому-то недоразумению возомнивших себя великими стратегами. В онлайне начинается совсем другая Warhammer 40.000, по форме более всего напоминающая гибрид первой части и Warcraft 3. Нововведения, со всей отчетливостью наблюдавшиеся в кампании, здесь почти сходят на нет и уступают место классическим стратегическим потягушкам с контрольными точками, очками энергии и мистической «реквизицией». Ресурсов вечно не хватает, техники слишком мало, а исход сражения обычно решается уже в первые несколько минут... Раздобревшего после славной победы над компьютером игрока бросают в живую и бескомпромиссную битву, ничуть не заботясь о его душевном равновесии и ни о чем не предупредив. В противостоянии с живыми соперниками мгновенно выясняется, кто чего стоит: тактические хитрости, блеф и прочие уловки открываются с новой, неизведанной стороны, карты обрастают не замеченными ранее элементами, а искусственный интеллект начинает восприниматься как незаменимый помощник – цена ошибки слишком высока, чтобы пренебрегать мелочами. Текущая версия игры ко всему прочему не слишком сбалансирована, и бороться зачастую приходится в неравных условиях, но так даже веселее.

Как и Warcraft 3, которая и спустя семь лет со дня релиза остается живой и вполне здоровой, настоящая Dawn of War 2 начинается с финальных титров. Обязательные дополнения добавят еще немного однопользовательской радости, исправят баланс и расширят географию, в игру будут приходить все новые и новые люди. Самое худшее, что может с ней случиться, – Relic внезапно устанет выпускать исправляющие геймплей «заплатки» и отправит игру в свободное плавание. Тогда Dawn of War 2 навсегда останется феноменально красивым, замогильно мрачным и дико пафосным, но одноразовым интерактивным фильмом про войну, который обязательно надо посмотреть, но незачем пересматривать. В принципе, тоже не самый плохой вариант.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 1.5Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Realms of Arkania, Neverwinter Nights

Автор:
Алексей Ларичкин

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½
ГРАФИКА	★★★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★

Мощная ролевая система, закрученный сюжет, симпатичная картинка, великолепная работа художников и дизайнеров, восхитительный саундтрек.

Капризная камера, в борьбе с которой пройдет вся игра; сюжетных развилок могло бы быть и больше; озвучена лишь малая часть диалогов; корявая анимация.

КРАСИВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА, СОБРАННАЯ ПО РЕЦЕПТАМ СТАРОЙ ШКОЛЫ. НАДЕЖДА ЖАНРА!

8.5

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DRAKENSANG: THE DARK EYE

ТЕМНАЯ ЛОШАДКА

- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ValuSoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Radon Labs
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.drakensangus.com

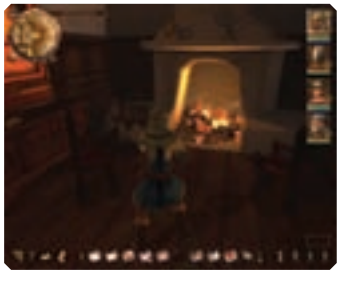
Немцы из Radon Labs не перестают удивлять. Неплохо зарекомендовав себя на ниве «больших игр» (Urban Assault, Project Nomads), они вдруг переключились на какие-то непонятные конноспортивные и ветеринарные симуляторы. А теперь опять взялись за старое, выпустив Drakensang: The Dark Eye – серьезную RPG с непростой судьбой. Игру, разошедшуюся в Германии нестыдным тиражом, заслужившую хвалебные отзывы игроков и прессы, теперь продают в США за 30 долларов, как средненькую бюджетную поделку.

ОТКУДА НОГИ РАСТУТ?

Drakensang неразрывно связана с немецкой ролевой серией Realms of Arkania, прогремевшей в середине 90-х. Эти игры роднит настольная система Das Schwarze Auge (по-английски – The Dark Eye), чрезвычайно популярная в Германии и изданная еще в нескольких странах. Даже при переносе на компьютер она отменно функционирует и открывает широкие возможности для игрока. Помимо узнаваемых характеристик (от силы до харизмы), боевых умений (они называются талантами) и где-то четырех десятков заклинаний нашлось место и собирательству, мастерству разделки животных, мелкому воровству, пяти (!) социальным навыкам, трем видам ремесленничества и много чему еще. Das Schwarze Auge поражает своей мощью. Шутка ли – 20 классов персонажей на выбор! Когда я в самом начале игры ткнул в кнопку Expert Mode, чтобы вручную раскидать очки опыта по умениям, меня охватила паника – шесть закладок на «листе персонажа», десятки параметров... Правда, разбираешься в ролевом механизме довольно быстро. Дело в том, что The Dark Eye – аналог Dungeons & Dragons, самой известной «настолки». Тут и там встречаются знакомые названия умений и характеристик, да и проверки на попадание или срабатывание навыков, оказывается, производятся с помощью кубика с 20 гранями, ставшего символом D&D. Более того, мир The Dark Eye – Авентурия (Aventuria) – напоминает «Забытые королевства». Средневековая стилистика, западноевропейское фэнтези, люди, гномы, эльфы, орки – мы это уже не раз видели. Причем совсем недавно, например в Neverwinter Nights 2. Недаром эти игры часто сравни-

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Хоть Drakensang и пропитана духом «олд скул», новомодные веяния ее стороной не обошли. Нынче в RPG у игрока обязательно должен быть свой дом, а то и вовсе крепость. Вот и в Drakensang – пусть не сразу, но все же в первой половине игры ты станешь владельцем уютного особняка с весьма колоритным гномом-управляющим. В сундуках усадьбы можно оставить всяческий хлам, который жалко выбрасывать (вдруг пригодится?), а в комнатах поселить присоединившихся NPC, не проходящих в основной состав команды. Отрадно, что они не прохлаждаются, в то время как ты раскрываешь заговоры и спасаешь мир, а усердно тренируются, то бишь накапливают очки опыта. Таким образом, выражаясь футбольным языком, запасные ни в чем не уступают игрокам основы, в любой момент могут выйти на замену и даже усилить команду. Тебе остается лишь распределить накопленные очки опыта по умениям.

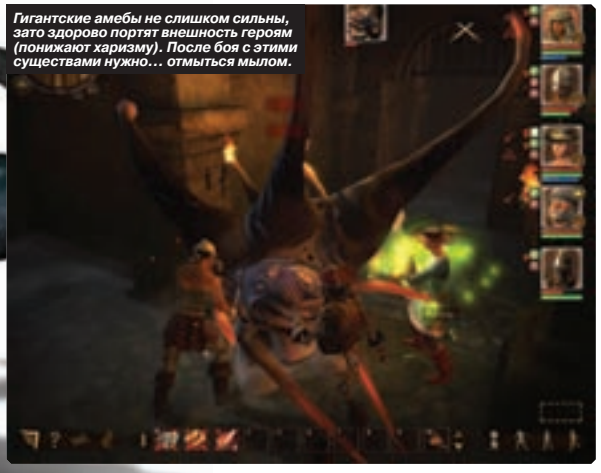


О КОМПАНИИ

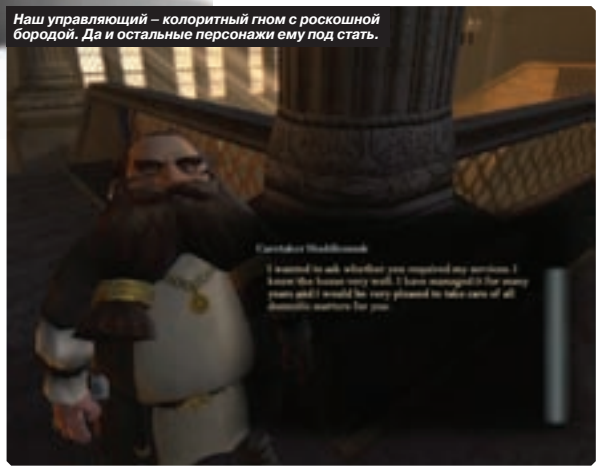
1995 — Командой энтузиастов основана студия TerraTools, позже переименованная в Radon Labs.

1998 — Гибрид экшена и стратегии под названием Urban Assault, издателем которого стала Microsoft, расходится тиражом в 400 тысяч копий.

2002 — Еще один проект студии – экшен Project Nomads удостаивается хороших оценок в прессе и внимания игроков.



Гигантские амебы не слишком сильны, зато здорово портят внешность героям (понижают харизму). После боя с этими существами нужно… отмыться мылом.



Наш управляющий – колоритный гном с роскошной бородой. Да и остальные персонажи ему под стать.

ЧЕРНЫЙ ГЛАЗ

Настольная ролевая игра Das Schwarze Auge (DSA) была создана ныне покойным Ульрихом Кисовым (Ulrich Kiesow) и выпущена в 1984 году. Это самая популярная «настолка» в Германии, по продажам она обошла даже Dungeons & Dragons. За 25 лет The Dark Eye несколько раз переиздавалась и редактировалась. Третья редакция, выпущенная в 1993 году, послужила основой для компьютерной серии Realms of Arkania. Четвертая редакция, используемая для Darkensang, увидела свет в 2002-м, а в 2006-м DSA впервые была переведена на английский язык.

вают, награждая Drakensang нелестным эпитетом «бюджетный вариант NWN».

СКАНДАЛЫ, ИНТРИГИ, РАССЛЕДОВАНИЯ

Такие отзывы для игры оскорбительны, ведь она выглядит гораздо удачнее многих своих конкурентов. Например, с точки зрения сценария. Никакого тебе пафоса или требований в самом начале игры во что бы то ни стало одолеть Адское Зло и спасти мир. Ты отправляешься в большой город Фердок (Ferdok) по просьбе своего друга, но сталкиваешься с проблемой: чужаков туда не пускают из-за серии убийств. Чтобы получить разрешение, надо найти двух поручителей. Вот так, не спеша, и раскручивается сюжетная линия. Спасать мир все-таки придется, но об этом ты узнаешь гораздо позже, в свое время. Стартовая игровая зона Эвестру (Avestrue) настраивает на позитивный лад. Опрятные домики, зеленые леса, таинственные пещеры. Красотища! В этом заслуга не только весьма приличного движка, но и художников, дизайнеров. А какие тут персонажи! Яркая внешность, своя манера общения, биография – все это относится не только к присоединяющимся героям, но и к ключевым NPC. И все бы хорошо, да с анимацией беда: герои бегают так, словно у них острое воспаление геморроя. Впечатление портит и непослушная камера, с которой на открытых пространствах еще можно совладать, а вот в помещениях или подземельях обуздать ее необычайно сложно. Впрочем, даже эти недостатки не могут отбить желания с головой окунуться в атмосферу настоящего приключения. Игра не противится этому, заботливо подсовывает побочные квесты и неспешно подает сюжет. Правда, все меняется довольно быстро, стоит лишь покинуть стартовую зону. В Фердоке на первый план выходит основное задание, второстепенных совсем немного. Но это не напрягает, ведь история подается очень умело. Детективное расследование загадочных убийств настолько захватывает, что ты уже не можешь остановиться, пока не дойдешь до конца. Хотя когда способность рационально мыслить возвращается, понимаешь, что сюжетных развилок в Drakensang не так уж и много – раз-два и обчелся. Как же тут роль отыгрывать, если тебе не позволяют принимать судьбоносные решения?

РАБОТА В КОМАНДЕ

Пускай с разветвленностью сюжета авторы дали маху, все остальное они сделали правильно, в соответствии с заветами старой школы, то есть без чрезмерных упрощений, столь популярных в нынешнее время. Немцы лишь немного сократили игру по сравнению с той же Realms of Arkania (например, убрали отрицательные черты персонажей), но это, право слово, мелочи. Подбор команды, специализации героев значат в этой игре очень много. Собирательство и умение разделывать животных принесут дополнительный доход, а ведь денег на первых порах в обрез. Без ремесел теоретически можно обойтись, но из найденного хлама собираются отличные доспехи или, скажем, луки, а магические напитки, создаваемые алхимиками, вообще бесценны. То же и с социальными талантами: скидки в магазинах и дополнительные опции в диалогах – приятные

ЕЩЕ В НАЧАЛЕ РАЗРАБОТКИ МЫ ТАК ОПРЕДЕЛИЛИ КОНЦЕПЦИЮ DRAKENSANG: «BALDUR'S GATE В 3D + ВСЕЛЕННАЯ THE DARK EYE».

БЕРНД БЕЙРОЙТЕР, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

С помощью спецспособности Rain of Arrows можно выпускать в цель сразу две стрелы.

Игра брызжет спецэффектами, правда, в горячке боя на них мало обращаешь внимание.

Глэдис легко находит общий язык с любым незнакомцем благодаря раскачанным социальным умениям. Хотя… Кто ж откажется пообщаться с такой красоткой?

и нужные бонусы. Да и врачи, ловко накладывающие бинты, очень востребованны: после пяти ранений персонаж умирает, так что незалеченные болячки весьма опасны. Ну а в бою команда, состоящая из разносторонних персонажей, способна на великие подвиги. Правда, стычки, несмотря на массу тактических возможностей, заслуживают критики. Давай вспомним классику жанра: на передовой собирают тумаки тяжеловооруженные и хорошо защищенные воины-«танки», прикрывая магов и лекарей всех мастей, воры наносят смертельные раны, нападая исподтишка, лучники утыкают стрелами особо расторопных врагов. Здесь же такая схема не действует. Создается впечатление, что противники нападают на персонажей случайным образом – то скопом навалятся на толстокожего гнома, то сразу налетят на тщедушного мага. Логики в их действиях никакой. И черт с ней, с логикой, так даже интереснее, но воины удержать «на себе» неприятелей не могут – супостаты легко обегают своих визави. Единственный действенный прием – опрокидывающий удар, но и он не всегда срабатывает. Впрочем, бои все равно смотрятся – яркие от спецэффектов, динамичные, неплохо озвученные. За это им многое можно простить.

ЗАДАРМА

Западные журналисты удивляются, почему у бюджетной, малоизвестной игры столь ладная ролевая система и приличная графика. Темная лошадка – ни дать ни взять. Те, кто в теме, поражаются, узнав стоимость Drakensang. Кризисная мера или неожиданный маркетинговый ход? Нет смысла гадать, важно, что проект на голову выше конкурентов из той же ценовой категории и даже поджимает лидеров жанра вроде той же Neverwinter Nights 2. Меж тем начались работы над приквелом под названием The River of Time. Будем надеяться, что в следующий раз авторы замахнутся уже на верхние строчки хит-парадов.

Царевна-лягушка: «Ну кто меня в жены возьмет?»

Слаженная команда способна в мгновение ока нашинковать ораву разбойников без каких бы то ни было потерь или ранений.

Движок Nebula выдает порой просто потрясающие пейзажи. Технологию Radon Labs, между прочим, используют еще несколько других студий.

КОГДА Я В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ ТКНУЛ В КНОПКУ EXPERT MODE, ЧТОБЫ ВРУЧНУЮ РАСКИДАТЬ ОЧКИ ОПЫТА ПО УМЕНИЯМ, МЕНЯ ОХВАТИЛА ПАНИКА – ШЕСТЬ ЗАКЛАДОК НА «ЛИСТЕ ПЕРСОНАЖА», ДЕСЯТКИ ПАРАМЕТРОВ…

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: «Вторая мировая», Combat Mission, Panzer Command

Советские танки спешат на помощь быстрее, чем Чип и Дейл.

Детальный просчет всего и вся по-прежнему способен серьезно нагрузить процессор.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ. ОСВОБОЖДЕНИЕ БЕЛОРУССИИ

ВЕЛИКАЯ БЕЛОРУССКАЯ

- **ЖАНР:** RTS/Wargame
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** ww2.games.1c.ru

В историю «Второй мировой» вписана очередная глава. Вслед за спецоперацией «Второе издание», вернувшей творению «1С» право называться варгеймом, и заграничной командировкой в «Нормандию» состоялось «Освобождение Белоруссии». Наступление прошло строго по плану, потери среди фанатов игры отсутствуют. Жаль только, что в «1С» вновь решили не тратить средства на перевооружение и обойтись проверенными средствами.

ВИДИШЬ, ТАМ, НА ХОЛМЕ, ВОЗВЫШАЕТСЯ ТАНК

Впрочем, для выполнения боевой задачи этого «Освобождению Белоруссии» вполне хватило. Залогом успеха стал удачный дизайн новых миссий. «Нормандию» в свое время упрекали за то, что каждый бой может быть выигран только одним, заранее определенным способом. В новом дополнении все по-другому – просторные карты позволят твоему генеральскому таланту развернуться во всю широту. Хочешь – обходи противника с фланга, хочешь – атакуй в лоб (благо техники выдают достаточно), хочешь – аккуратно продвигайся вперед, зачищая каждую деревню. Правда, самой выигрышной вновь оказалась тактика, активно применявшаяся еще в оригинале: взять танк, спрятаться за холмом и, периодически высовывая дуло, перебить максимальное число врагов, а потом добить уцелевших кавалерийским наскоком всей имеющейся техники (простите за невольный каламбур). Кстати о технике. По старой традиции военные действия в «Освобождении Белоруссии» остаются уделом танков и самоходных артиллерийских установок. Пехота присутствует в основном для того, чтобы было кому сидеть в окопах. Игра, напомним, почти целиком посвящена Витебско-Оршанской операции 1944 года, которая, в свою очередь, являлась частью знаменитой операции «Багратион». Западному фронту отведена отдельная мини-кампания «Стратегия прорыва», рассказывающая о вторжении войск Вермахта во Францию.

ЗАВОДСКОЙ БРАК

Недостатки «Освобождению Белоруссии» тоже достались в наследство от предыдущих эпизодов. Больше всего раздражают ошибки с расчетом повреждений – моменты, когда Т-34 игнорирует пять выпущенных в бок бронебойных снарядов, стали уже своеобразной визитной карточкой серии. Как, впрочем, и то, что после этих пяти снарядов экипаж продолжает не замечать орудие, расстреливающее его в упор. Вообще, складывается нехорошее впечатление, что на исправление игры в «1С» окончательно махнули рукой. Впрочем, поклонникам «Второй мировой» не привыкать перегружаться после того, как очередной немецкий танк решит сыграть в Кощея Бессмертного. В целом из «Освобождения Белоруссии» получилось очень крепкое дополнение – враги по-прежнему превосходят твои войска числом, выгодные позиции, как и раньше, приходится занимать с боем, любые команды необходимо обдумывать на три шага вперед. За это мы «Вторую мировую» и любим.

О КОМПАНИИ

2007 В мае «1С» выпускает долгожданную «Вторую мировую». Игру заранее окрестили лучшим отечественным варгеймом, однако в последний момент разработчики сместили акценты в сторону RTS, разочаровав поклонников.

2007 К июню в «1С» сделали переработанную версию игры под названием «Вторая мировая. Издание второе», предназначенную для любителей варгеймов (к слову, владельцы оригинала могли получить дополнение бесплатно).

2008 «1С» выпускает первое дополнение к игре – «Вторая мировая. Нормандия», которое принесло две новые кампании. Одна была посвящена битве за Москву, вторая – высадке союзников в Нормандии.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½

Достаточно высокий уровень сложности, разнообразные миссии, возможность идти к победе разными путями, новый театр военных действий, новые карты для мультиплеера.

Небольшое количество изменений, неисправленные старые ошибки, слишком быстротечная кампания, все такая же беспомощная пехота, не самая современная графика, однообразная музыка.

ПОДАРОК ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ «ВТОРОЙ МИРОВОЙ». ХОТЯ С ОТДЕЛЬНЫМИ НЕДОСТАТКАМИ ПО-ПРЕЖНЕМУ ПРИДЕТСЯ МИРИТЬСЯ.

7.5

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Magic: The Gathering Online

Автор:
Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BATTLEFORGE

ЗАРАБОТАЛО!

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Phenomic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–12
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.battleforge.com

Electronic Arts дала повод всем поклонникам RTS и коллекционных карточных игр задуматься: что будет, если скрестить их любимые жанры, а результат разместить в онлайне? И как приготовить из разных продуктов аппетитный салатик, который всем придется по вкусу? Рецепт оказался очень простым. Несмотря на оригинальную основу, в BattleForge нет ничего революционного, но по такому параметру, как «интересность», она готова уложить на лопатки не одного противника.

Юниты в BattleForge страшны, как смертный грех. Иногда не хочется даже думать, кто мог так нагрешить.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Если ты хотя бы поверхностно знаком с тем, как устроена Magic: The Gathering и другие коллекционные карточные игры (ККИ), то освоишься в BattleForge примерно за полминуты. Если нет – придется потратить немного больше времени. Итак, виртуальные карты – основа если не всей игры, то по крайней мере твоей армии. С их помощью ты можешь призывать бойцов, творить заклинания и возводить постройки. Задействовать в бою весь выданный на старте арсенал не получится – сначала ты должен создать колоду из 20 карт в прилагающемся редакторе. Сами карты бывают четырех цветов (стихий, школ – не важно, с названиями в BattleForge настоящая беда). Разобраться в них не составит труда любому, кто хоть раз имел дело с магией в компьютерных играх. Красные, как обычно, представляют огонь, делая основной упор на боевые заклинания и юниты с высокими показателями атаки. Синие – приверженцы льда, они предпочитают укреплять защиту. Зеленые (служители природы) полагаются на заклинания, которые усиливают их существ.

ПРЕДВОЕННАЯ ПРАКТИКА

В BattleForge можно и играть одному, и противостоять ИИ вместе с друзьями. Настоятельно рекомендуется выполнить эти совместные задания, перед тем как идти сражаться против реальных противников. Такие миссии дают возможность получить необходимый опыт, набраться уверенности и избежать стандартной для онлайновых проектов ситуации, когда ты вынужден осваивать игру, исполняя роль мальчика для битья.
Индивидуальные миссии в BattleForge представляют собой стандартный RTS-набор – убей того-то, захвати то-то, защити тех-то – но со своей задачей ввести в курс дела справляются отлично. Задания для нескольких игроков выдержаны примерно в том же стиле, но выполнить их можно только общими усилиями (стандартный пример – совместная охота на больших монстров, когда один игрок подставляет под удар свою армию, чтобы второй мог расстрелять врага с безопасного расстояния). Впрочем, эти задания тоже относятся к вводным – в них ты учишься взаимодействовать с партнерами по команде.

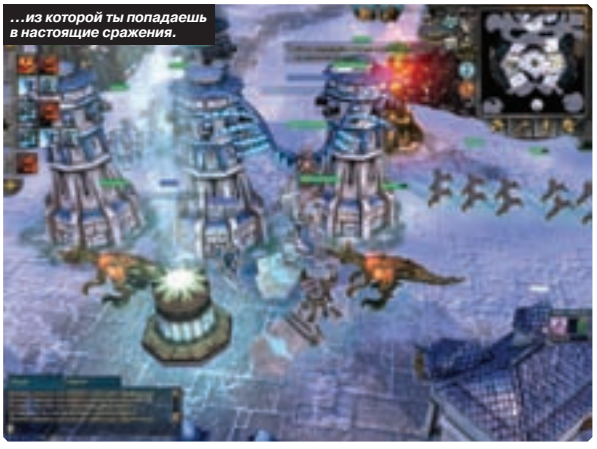
Ну а самая интересная «раса» – это адепты черной магии. Их способности и заклинания обладают повышенной эффективностью, но при этом наносят своим не меньше вреда, чем чужим. Например, скелеты могут на некоторое время получить серьезную прибавку к защите, но после этого они прикажут долго жить во второй и последний раз. Свои плюсы и минусы есть и у других цветов. Зеленые, к примеру, довольно долго буксуют на старте, но если дать им раскачаться и накопить ресурсов, втопчут в грунт кого хочешь.

Впрочем, разработчики из EA Phenomic прекрасно понимали, что суть BattleForge должна состоять вовсе не в картах. Главное в ККИ, несмотря на название, состоит не в коллекционировании, а в возможности самостоятельно составлять из собранного выигрышные комбинации, подбирать из множества вариантов те сочетания, которые могли бы в итоге принести победу. И в BattleForge с этим полный порядок. Например, красные заклинания, позволяющие эффективно сжигать всякую мелочь, очень хорошо смотрятся в связке с черными существами, чья сила зависит от количества трупов на поле. И если в обычных RTS за каждой стороной железно закреплена одна стратегия (в лучшем случае две-три), то BattleForge, по сути, дает тебе чистый лист и набор красок – а ты знай рисуй расу своей мечты.

ЕСТЬ РАЗГУЛЯТЬСЯ ГДЕ НА ПОЛЕ

Составив боевую колоду, ты можешь отправляться на поле боя. В BattleForge есть и одиночные миссии, и задания, рассчитанные на совместную игру против компьютера, но, согласись, все мы приходим в онлайн именно для сражений с живыми противниками. Среди режимов есть и дуэли один на один, и эпические сражения с шестью участниками с каждой стороны. Первое и главное открытие на поле боя заключается в том, что систему ресурсов разработчики позаимствовали напрямую из Magic: The Gathering. Поясню. Для того чтобы активировать какую-либо карту, нужны «бесцветная» и «цветная» энергия (мана, сила – про названия мы уже говорили). Первую производят разбросанные по уровню магические обелиски. Вторую олицетворяют монументы покрупнее – захватив один из них, ты можешь перекрасить его в нужный тебе цвет. И если слабые бойцы удовлетворятся одним монументом, то более сильным юнитам может потребоваться, например, два синих монумента и еще два – других цветов. Нетрудно догадаться, что основная борьба разворачивается именно за обладание источниками энергии. Происходящее напоминает Warhammer 40.000: Dawn of War и любую другую RTS с контрольными точками. Впрочем, причислить BattleForge к жанру RTS рука не поднимается. Перед нами RTS-light, облегченная стратегия, лишенная возни со сбором ресурсов, строительством, цепочками апгрейдов и т.д. Алгоритм развития предельно прост: призвал армию – пошел в бой. Ты имеешь полное право упрекнуть разработчиков в примитивизме, но поверь мне на слово – играя в BattleForge, быстро

Глобальная карта мира и программа-клиент – это оболочка…



…из которой ты попадаешь в настоящие сражения.

Зеленый глазастик атакует противника волной спецэффектов, заставляющих тормозить любой компьютер.

СЧИТАЙТЕ ВАШИ ДЕНЕЖКИ

Пока главной проблемой BattleForge является финансовый вопрос. Изначально Electronic Arts обещала, что игра будет абсолютно бесплатной, а стоимость бустеров окажется меньше 5 долларов. Однако кризис есть кризис – сначала стало известно, что за клиент BattleForge придется платить, а затем появилось сообщение о том, что цена бустеров для нас составит 5 евро (вдвое дороже, чем набор карт для Magic the Gathering). Абонентскую плату вводить не планируется, однако многие игроки уже начали жаловаться на дороговизну.

ФАКТЫ:

3 уровня сложности для боев против компьютера

12 человек – максимальное число участников сражения

200 карт содержит финальная версия BattleForge

Juggernaut уже заслужил от игроков ласковое прозвище «адский носорог».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★

+ Оригинальная концепция, большой выбор карт, обилие вариантов при построении колоды, командное взаимодействие, постепенный ввод новичков в игру, удобный интерфейс.

– Необходимость вкладывать в игру большое количество реальных денег, высокие требования к качеству связи, зависимость исхода битвы от стартового набора карт, нестабильная работа.

ЕА СОЗДАЛА СИМПАТИЧНУЮ И УВЛЕКАТЕЛЬНУЮ СТРАТЕГИЮ НА СТЫКЕ ДВУХ ЖАНРОВ.

8.5

О КОМПАНИИ

2007 Electronic Arts выпустила UEFA Champions League 2006–2007 – одну из игр, позволяющих коллекционировать карты (которые использовались для усиления футболистов).

2008 Весной Electronic Arts официально объявила о том, что работает над онлайновой RTS с элементами коллекционной карточной игры.

2008 В ноябре началось тестирование бета-версии BattleForge. Надо сказать, что исправлений с тех пор было внесено предостаточно.

На карте в BattleForge практически всегда многолюдно, но ты управляешь отрядами, а не отдельными юнитами.

ловишь себя на том, что ничуть не скучаешь по исчезнувшей рутине. По крайней мере ты можешь целиком сосредоточиться на стратегии и не бояться проиграть только потому, что противник наизусть заучил последовательность действий для максимально быстрого развития базы.

МАНЕВРЫ – ФИГНЯ, ГЛАВНОЕ – СТРАТЕГИЯ

Жаль только, что к стратегии у EA Phenomic не прилагается тактика. После того как ты сформируешь отряд и определишься с выбором заклинаний, от тебя не зависит почти ничего. Иногда кажется, что дизайнеры сознательно придушили тактику в зародыше. Вот пример – отряды можно призывать либо на свою территорию, либо в ту точку, где стоит хотя бы один твой солдат. Естественно, первая же мысль заключается в том, чтобы пробраться огородами в тыл противнику и преподнести ему большой сюрприз. Но так не выйдет: карты состоят из узких переходов, которые сводят весь выбор маневров к единственной лобовой атаке. Из-за этого исход сражения зачастую оказывается предопределен. Если колода противника идеально подходит против твоей – можно сразу выбрасывать белый флаг и идти искать другого оппонента. Именно поэтому в BattleForge невероятно важна командная игра. Нужно создать такую колоду, чтобы она идеально подходила под армию партнера, нужно защитить храм союзника, поддержать чужую атаку своевременным заклинанием – всего и не перечислить. Обсуждать совместные планы придется быстро – игра протекает на высоких скоростях. Только отгремело сражение за обелиск, а противник уже наступает на другом конце карты. Стоит замешкаться, как враг перехватит стратегическую инициативу, отберет «мановые рудники» и разгонит твою армию по кустам… В связи с этим, кстати, хочется сказать разработчикам отдельное спасибо за удачный интерфейс. BattleForge вообще производит на редкость приятное впечатление – чувствуется, что авторы заранее учли многие пожелания игроков.

МЕЧТЫ КОЛЛЕКЦИОНЕРА

Позаботились разработчики из EA и о том, чтобы со стартовым набором карт невозможно было одерживать эпические победы. Хочешь не хочешь его придется совершенствовать. Либо с помощью специального аукциона, на который каждый игрок может выставить лишние карты, либо приобретая бустеры (наборы из 15 случайных карт). На старте тебе выдают определенное количество местной валюты, именуемой для простоты points, а дальше эти «очки» можно получать двумя путями – либо меняя на реальные деньги, либо продавая карты на упомянутом выше аукционе. Впрочем, это уже подробности, а пора бы сделать и общий вывод из сказанного. Вывод следующий. BattleForge – это динамика сражений в реальном времени плюс присущая ККИ свобода построения стратегии, помноженные на отсутствие возни с ресурсами и базой. В качестве бонуса – больший простор для командных взаимодействий. У EA Phenomic получилась уникальная игра, в которой две аббревиатуры – RTS и ККИ – органично дополняют друг друга и… Впрочем, BattleForge – это как раз тот случай, когда лучше один раз попробовать, чем сто раз прочитать. ■

ПРИШЛА ВЕСНА – ПОКУПАЙ IRBIS НА ВСЕХ!

В ЛУЧШИХ МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

А В **ЦЕНТРЕ РАСПРОДАЖ**

компьютеры IRBIS от **4000** руб.

Товар сертифицирован

ЦЕНТР РАСПРОДАЖ:
Ⓜ Савеловская
ул. Башиловская, дом 1
тел.: (495) 721-38-54,
моб.: 8 (903) 175-23-39

IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: World in Conflict, Force 21

Автор:
Борис Соколов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

TOM CLANCY'S ENDWAR

ПУСТЫШКА

НА Tom Clancy's EndWar многие любители стратегий возлагали большие надежды. Уж слишком сладки были обещания разработчиков. Тут тебе и глобальная стратегическая карта с пошаговым режимом, и масштабные баталии на фоне дымящейся Эйфелевой башни, и революционная система управления с помощью голосовых команд. Должна была получиться чуть ли не Empire: Total War в футуристических декорациях. Увы, действительность оказалось намного банальнее.

ЖАНР: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Shanghai
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: endwargame.us.ubi.com

Бронетранспортеры с вертолетами справятся и с воздушной, и с наземной атакой. Можно смело вызывать пехоту для штурма очередной электромагнитной станции.

ПРЕДСКАЗАНИЯ ДЯДЮШКИ ТОМА

Вначале тебя знакомят с геополитической и экономической обстановкой. В 2016 году на территории Саудовской Аравии террористы устроят ядерный взрыв. Погибнут 20 миллионов человек, с лица земли исчезнут почти все ближневосточные нефтедобывающие заводы. Цена на черное золото резко подскочит вверх. Чтобы справиться с топливным кризисом, европейские страны, за исключением Великобритании, объединятся в общее государство. Главным поставщиком энергоносителей станет Россия. Вырученные деньги наше правительство пустит на укрепление армии и с молчаливого согласия мирового сообщества аннексирует территории Белоруссии и Украины.
В 2017 году США и Европейская Федерация запустят противоракетный щит, после чего наша страна усовершенствует свою систему ПРО. В 2020 году американцы завершат строительство орбитальной военной станции «Звезда свободы», которая позволит отправлять в любую точку Земли капсулы с мобильными отрядами морских пехотинцев.
В знак протеста Европейская Федерация расторгнет союз с США. С этого момента и начинаются события Tom Clancy's EndWar.

ХИТРОСТЬ И КОВАРСТВО

Глобальная стратегическая карта с тремя противоборствующими сторонами по-

ОСТАВШЕЕСЯ ЗА КАДРОМ

По версии сценаристов Tom Clancy's EndWar, третья мировая война начнется в 2020 году. В заглавном видеоролике разработчики делают небольшой экскурс в историю, принимая за точку отсчета 2016 год. Однако в старых пресс-релизах можно найти информацию о более ранних событиях игры. Так, в 2011 году США и страны Европейского союза заключат соглашение о создании в космосе единого противоракетного щита. Спустя три года работы будут завершены и союзники обменяются пробными «ядерными» ударами. Эксперимент пройдет удачно: запущенные боеголовки собьют специальным лазерным оружием.
В 2015 году руководители арабских стран-поставщиков нефти выступят с заявлением, что вопреки оптимистичным прогнозам ученых скоро запасы черного золота подойдут к концу. Цена за баррель подскочит до отметки в 800 долларов. После этого ближневосточные государства развяжут между собой ядерную войну. Как видишь, первоначальный сценарий несколько отличается от финального варианта.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★

Лихо закрученный сюжет; великолепная анимация движений пехотинцев; уникальная система распознавания голосовых команд; бои, проходящие в известных на весь мир городах.

Камера намертво прикреплена к выбранному подразделению; цели миссий однообразны, а выбор доступных юнитов скуден; система апгрейдов непродуманна.

ИГРА ПРИМЕЧАТЕЛЬНА ЛИШЬ СИСТЕМОЙ ГОЛОСОВОГО УПРАВЛЕНИЯ. В ОСТАЛЬНОМ – НИЧЕГО ОСОБЕННОГО.

7.0

Ничто не помешает старту американского ракетоносителя. Разве что военная орбитальная станция Европейской Федерации, но чуть позже.

ПОСТОЯННЫЕ КРИКИ В МИКРОФОН ВЫЗЫВАЮТ ДИСКОМФОРТ У ДОМОЧАДЦЕВ, А ЕСЛИ В КВАРТИРЕ ТОНКИЕ СТЕНЫ, ТО И У СОСЕДЕЙ.

является не сразу. Для начала игрок должен пройти девять вступительных миссий. Сценаристы постарались сохранить интригу до самого конца: сначала ты сражаешься на стороне европейцев и уничтожаешь высадившихся с моря террористов. Через некоторое время переносишься на космодром Кеннеди, затем оказываешься в Голландии, после чего мчишься в пригороды Минска. Во всех случаях надо руководить обороной особо важных объектов. Выясняется, что за всеми атаками стоит организация под названием «Забытая армия». США обвиняют министра обороны Европейской Федерации Франсуа Пулена в финансировании террористов и проводят спецоперацию по его захвату. Однако вскоре игрок узнает, что во всем виноват коварный генерал Сергей Изотов (он то и дело говорит о величии нашей нации, но почему-то носит обручальное кольцо на правой руке, как католик). Именно Сергей стоял за действиями «Забытой армии», именно по его приказу были запущены вирусы в систему космической защиты для уничтожения американского ракетоносителя «Фридом 4». В итоге стороны не стали заниматься поиском правых и виноватых, а попросту развязали третью мировую войну. Все равно оставшейся нефти хватит только на одну державу.

После выбора одного из трех участников конфликта ты попадаешь в меню тактического планирования. На глобусе территории России, США и Европы окрашены в зеленый, синий и оранжевый цвета. Ключевые города отображены в форме шестиугольников. В течение хода ты можешь провести только одну боевую операцию. Никакой добычи ресурсов, никакого строительства. Задача проста – захватить все вражеские регионы. Ты наводишь перекрестие прицела на подходящий объект для атаки, после чего формируешь ударную группу. В зависимости от условий миссии под твое командование поступит до 12 подразделений пехоты и бронетехники. В крупномасштабных сражениях всеми остальными войсками управляет искусственный интеллект. Увы, выбор юнитов невелик. И США, и Европейской Федерации, и России доступны автоматчики, гранатометчики, дальнобойные самоходные артиллерийские установки, танки, вертолеты и бронетранспортеры, которые выполняют еще и функцию зениток.

ПРОСТОТА ХУЖЕ ВОРОВСТВА

Бои напоминают детскую игру «камень-ножницы-бумага». Вертолеты легко справляются с танками, танки играючи выносят зенитки-бронетранспортеры, а те, в свою очередь, запросто уничтожают винтокрылые машины. Автоматчики расправятся с гранатометчиками, зато беспомощны перед техникой. Дальнобойная артиллерия отлично лупит по площадям, но совершенно беззащитна в ближнем бою. По такому прин-

О КОМПАНИИ

1996 Ubisoft Entertainment открыла в Шанхае китайское отделение.

2002 В марте разработчики дебютируют на PC с проектом VIP. Простенький экшен был создан по мотивам одноименного телесериала с Памелой Андерсон (Pamela Anderson) в главной роли.

2004 Ubisoft Shanghai доверили создание Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Компания неплохо справилась с поставленной задачей.

2006 9 ноября состоялся релиз Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent. Ubisoft Shanghai занималась одиночным режимом игры.

2006 Одновременно с премьерой полнометражного 3D-фильма Роберта Земекиса (Robert Zemeckis) «Беовульф» в ноябре вышла одноименная игра от китайских разработчиков.

Транспортный вертолет противника пытается эвакуировать остатки разбитой бронетехники.

«ПОМНИТЕ: МЫ – РУССКИЕ, А ВРАГИ – ДЕБИЛЫ».

РОССИЙСКИЙ СПЕЦНАЗ ОТКЛИКАЕТСЯ НА КОМАНДУ ИГРОКА.

ципу устроены сражения почти во всех RTS, однако в других играх выбор юнитов все-таки побогаче.

По итогам сражения игрок получает определенное количество денег, которые можно потратить на проведение апгрейдов того или иного вида войск. Расценки одинаковы для всех юнитов. Так, и подствольные гранатометы для автоматчиков, и улучшение стволов дальнобойной артиллерии, и фугасные снаряды для танков, вертолетов и бронетранспортеров стоят по 100 тысяч условных единиц. Разрекламированная система голосового командования не производит впечатления. После калибровки микрофона игра без проблем распознает произносимые слова. Управление устроено по принципу «кто, что и куда». Над каждым своим и вражеским юнитом на экране горит определенная цифра. Выбираем подразделение и отдаем необходимый приказ. Например, вертолетчикам надо атаковать танки. Произносим с небольшими паузами между словами: «Unit – One – Attack – Hostile – Three». Готово: «стрекозы» принялись поливать огнем вражескую бронетехнику. Если хочется задействовать сразу несколько подразделений, то произносим: «Unit – One – Plus – Unit – Five...» Допустим, надо перебросить отряд пехоты в определенную контрольную точку. Говорим: «Unit – Four – Move to – Alpha».

Все просто и понятно, но есть два существенных минуса. Во-первых, как ни крути, а традиционный способ управления намного проще и эффективнее. За то время, пока ты произнесешь все необходимые слова, с помощью мыши и горячих клавиш удастся сделать намного больше. Во-вторых, приказы надо отдавать громким голосом, четко выговаривая слова. Постоянные крики в микрофон вызывают дискомфорт у домочадцев, а если в квартире тонкие стены, то и у соседей.

НЕОПРАВДАВШИЕСЯ НАДЕЖДЫ

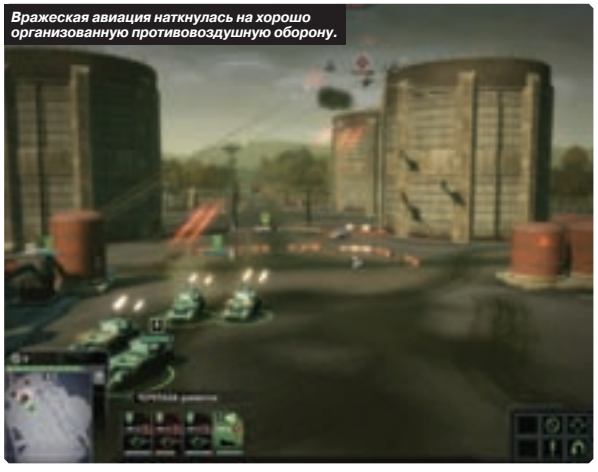
Разработчики делали ставку на сетевой режим, но спустя три недели после релиза PC-версии Tom Clancy's EndWar (приставочная вышла в ноябре прошлого года) на сервере зарегистрировалось меньше тысячи игроков, причем более половины из них провели лишь одно сражение. Закономерный результат: порой соперника приходится ждать по несколько часов.

Увы, Ubisoft Shanghai потерпела поражение по всем направлениям. Одиночный режим получился донельзя однообразным. Каждый раз от тебя требуют захватить энное количество контрольных точек с электромагнитными станциями или уничтожить все вражеские силы. Масштабы сражений не впечатляют. По части графики игра уступает вышедшей полтора года назад World in Conflict. Движок Unreal Engine 3 оказался не готов выводить на экран красивую картинку с расположившимися на огромных пространствах сотнями мелких объектов. Вдобавок к этому существенно ограничен обзор: камера следует за выбранным подразделением, как слепой за собакой-поводырем.

В общем, вместо революционной игры мы получили вполне заурядный продукт с любопытным, но мало кому нужным голосовым управлением. ■

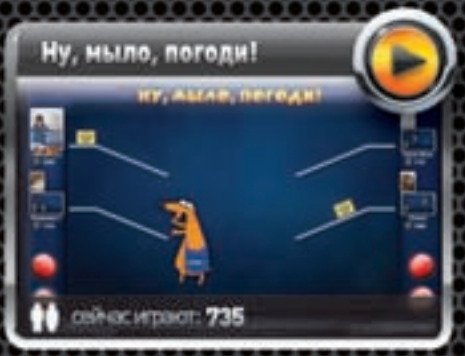
ЗООПАРК С СЕРПЕНТАРИЕМ

Разработчики придумали новые модели бронетехники для всех противоборствующих сторон. Забавнее всего звучат названия российских юнитов. Так, в радиопереговорах автоматчиков кличут «волками», а гранатометчиков – «медведями». БТР-112 превратился в «таракана», танк Т-100 – в «огра» («живодер» в отечественной локализации), а бронированная машина командования МАЗ-660 – в «Царь-паука». Артиллерийские установки КВ-20 названы в честь маршала Георгия Жукова. Кстати, во время Великой Отечественной войны были танки КВ-1, КВ-2 и КВ-85. Аббревиатура тогда расшифровывалась как «Клим Ворошилов».


Вражеская авиация наткнулась на хорошо организованную противовоздушную оборону.

Большинство сражений проходят в светлое время суток, лишь изредка командование просит провести ночную операцию.

игры@mail.ru



Мини-игры – самые популярные flash-игры Рунета!*

Начни игру с одного клика!

Играй с людьми!

games.mail.ru

*по данным TNS Gallup

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Противостояние», «Блицкриг», D-Day

Автор:
Дмитрий Карасев

CODENAME: PANZERS COLD WAR

ВТОРАЯ МИРОВАЯ МЕСТНОГО МАСШТАБА

- **ЖАНР:** RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stormregion и InnoGlow
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.codename-panzers-coldwar.com

Когда нам предвещают серьезную историческую RTS, посвященную не Второй мировой, это само по себе звучит многообещающе. То, что данную RTS сулят нам венгры из Stormregion, начинавшие свою карьеру со S.W.I.N.E., делает ожидание еще более невыносимым. Интерес подогревают и зрелищные ролики, которые демонстрируют возможности обновленного движка Gepard 3. Вывод – потенциально у Codename: Panzers Cold War есть все, чтобы одолеть конкурентов.

КАК ОН ГОРЕЛ...

Увы, Stormregion так и не довелось увидеть реакцию фанатов на очередное свое творение. В 2008 году венгерская студия пошла на дно вместе со своими владельцами из 10tacle Group. Но для игры все закончилось хорошо – Codename: Panzers Cold War попала к издателю Atari, и компания поручила разработку студии InnoGlow, выстроенной как раз на руинах Stormregion. По большому счету, все отделались легким испугом. По крайней мере, Cold War в качестве не потеряла. Первую порцию комплиментов получает движок Gepard 3. Я понимаю, рассказ об игре не принято начинать с описания картинки и спецэффектов, но видел бы ты, как в Cold War все горит и взрывается! Нас, конечно, предупреждали о том, что «Гепард» сможет похвастаться повышенным уровнем детализации и обновленной физической моделью, но результат превзошел все ожидания. Вот артиллерийский снаряд попадает в стену госпиталя – здание начинает медленно оседать в облаке пыли. Вот бронетранспортер летит вперед, сминая заборы и сбивая столбы линии передач – из оборванных проводов дождем сыплются искры. Вот танк Bulldog дает залп из огнемета, и соседний дом вспыхивает ярко-рыжим факелом... Потом, если будет желание, можно полюбоваться на почерневшие от копоти стены или на груду обломков, оставшихся от госпиталя.
Не то чтобы Gepard 3 был решающим аргументом в пользу Codename Panzers, но все эти подробности позволяют мгновен-

Так началась третья мировая война...

Противник всегда бьется до конца и не думает об отступлении.

В доме от артобстрела не укроешься, как ни старайся.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½
ГРАФИКА	★★★★★★★★½
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★

Разнообразные миссии, хорошая подача сюжета, большой выбор «специальностей» для юнитов, возможность идти к победе разными путями, интересный мультиплеер, современный движок.

Стандартный антураж Второй мировой войны, очень низкий интеллект врагов, отсутствие полноценной кампании за Союз, большое число багов, высокие нагрузки на процессор из-за спецэффектов.

СВЕЖАЯ ЧАСТЬ CODENAME: PANZERS, ВЫДЕРЖИВАЮЩАЯ ЗАДАННУЮ ПЛАНКУ КАЧЕСТВА. НО БОЛЬШЕГО ОТ ИГРЫ ЖДАТЬ НЕ СТОИТ.

7.5

Первая миссия по накалу атмосферы готова поспорить с лучшими эпизодами Call of Duty и Medal of Honor.

О КОМПАНИИ

2004

Венгерская студия выпустила Codename: Panzers Phase One – первую игру из «панцерной» серии. Стратегия собрала множество положительных отзывов, получив отдельную похвалу за бодрый темп и красивую картинку.

2007

Stormregion вошла в состав немецкой группы 10tacle Studios AG.

2008

В августе 10tacle Studios AG, уже долго балансировавшая на краю пропасти, все-таки была объявлена банкротом. Вместе с ней закончилась и история Stormregion.

но вжиться в игру. Создатели Cold War вообще уделили атмосфере особое внимание. Зрелищные ролики, кадры «кинохроники», скриптовые сценки во время миссий – история вымышленной войны рассказывается с голливудским размахом. Вступительная сцена с самолетом, уничтоженным прямо на твоих глазах, надолго остается в памяти.

МЕСТА ОСОБОГО ИНТЕРЕСА

Действие Cold War развивается в 1949 году. Холодная война, не успев толком начаться, переросла в горячую – небольшой инцидент в небе над Германией закончился конфликтом между НАТО и СССР. Впрочем, настоящей мировой войны у разработчиков не вышло. Происходящее в Cold War больше напоминает какие-то локальные разборки. По заведенной в Stormregion традиции тебе предстоит заняться точечными операциями при участии минимального количества юнитов. Само противостояние сводится к модной сейчас борьбе за контрольные точки, которые приносят призовые очки и позволяют вызывать подкрепления. Схема известная, но следует принять во внимание, что венгры всегда умели делать интересные миссии, и Cold War не стала исключением. У любой тактической задачи есть несколько вариантов решения – например, артиллерийскую батарею врага ты можешь разгромить с воздуха или нейтрализовать с помощью пехоты, укрывшейся за деталями разгромленного ландшафта, или вовсе обойти стороной. Да и сами задачи меняются каждые пять минут. Только ты взял хорошо укрепленную позицию врага и начал считать победные очки, как тебе сообщают о том, что к противнику подошло значительное подкрепление и сейчас придется отбиваться изо всех сил. Впрочем, контрольные точки – это, извини за каламбур, только половина карты. Вторую занимают так называемые интересные места (серьезно, они так и называются – points of interest). Говоря подробнее, это различные объекты, захватывать которые не обязательно, но очень желательно: военные госпитали, ангары для ремонта техники, фабрики, позволяющие вызывать дополнительные виды танков, и прочие весьма полезные здания.

ЧТО НАМ СТОИТ ТАНК ПОСТРОИТЬ

В Cold War венгерские разработчики наконец сумели сделать нормальные брифинги, позволяющие адекватно оценить предстоящую миссию и прикинуть, какие понадобятся войска. С собой позволят взять очень небольшой отряд, да и подборка юнитов поначалу не впечатляет. Но чем сильнее будет разгораться мировой конфликт, тем чаще у тебя будут разбегаться глаза. Не между юнитами – между вариантами их развития. Cold War не ограничивается привычными очками опыта, игра дает войскам огромный простор в выборе специализаций. Даже самый обычный бронетранспортер можно превратить в амфибию или оснастить снаряжением для ремонта другой техники. Валютой для приобретения дополнительных примочек служат очки, сэкономленные на вызове подкреплений. Купить «все и еще немного» в любом случае не получится, поэтому приходится заранее выбирать, что для танка важнее – улучшить двигатель или сменить пушку на огнемет, эффективно уничтожающий живую силу противника.

ВСЕ В ОНЛАЙН

Мультиплеер в Cold War заслуживает особого внимания. Если в сингле твои тактические ходы и военные хитрости не находят адекватного ответа со стороны компьютера, то противостояние живого оппонента – совсем другое дело. Здесь наконец находит применение все то разнообразие, которое авторы вложили в Cold War. Всего у InnoGlow припасено 26 многопользовательских карт и три режима: стандартные «каждый за себя» и «команда на команду», а также Domination, в котором борьба разворачивается за контроль над ключевыми точками. Если вспомнить, какой ажиотаж вызвал выход демоверсии игры с мультиплеером, то можно смело сказать, что недостатка в оппонентах не будет. Кстати, в онлайне дозволительно использовать главное оружие игры – разрушительные D-бомбы. Есть и кооперативный режим, но тут InnoGlow не предлагает ничего выдающегося. Да, миссии сделаны неплохо, но ведь компьютер даже одному игроку затрудняется дать отпор. Да и возможности совместно пройти кампанию так и не появилось.

Тюнинг военной техники включает в себя даже смену раскраски.

Подкрепления подвозят на вертолетах, а местами даже на кораблях.

Пехотинцам на это тоже есть чем ответить. Любой отряд можно снабдить базуками, пулеметами или другим оружием, да и выбор «профессий» для бойцов велик как никогда. Тут и саперы с противотанковыми минами, и рейнджеры, способные организовать подкоп под вражескую базу, и снайперы, и прочие мастера портить врагу жизнь. Более того, бойцы могут выступать даже в роли стройбата, возводя укрепления или упоминавшиеся выше госпитали с ангарами. Короче говоря, венгры открывают перед тобой полную свободу действий. Ты сам придумываешь способ одолеть противника, тем более что жесткий лимит на число подчиненных и не оставляет другого выхода. Задавить противника грубой силой если и удается, то только с большими потерями, а любой ветеран Codename: Panzers подтвердит, что потеря танка, прошедшего с тобой десяток боев, – утрата практически невосполнимая.

«ГОВОРЯТ, ЦАРЬ – НЕНАСТОЯЩИЙ...»

И все же, играя в Codename: Panzers Cold War, со временем начинаешь чувствовать, что тебя в чем-то обманули. Ну или по крайней мере дали меньше, чем ты ждал. Похоже, на самом деле венгры и не думали отказываться от любимой Второй мировой. В Cold War все те же Т-34 ездят все по тому же разрушенному Берлину, и рано или поздно ты поймаешь себя на мысли, что ничуть не удивишься, увидев в следующем бою «Тигры», «Мессершмиты» и отборную дивизию СС.

НАТУРАЛЬНОЕ СВИНСТВО

В 2002 году Stormregion прогремела на весь мир со своей дебютной стратегией S.W.I.N.E. (у нас – С.В.И.Н.). Хроники «зверских» военных действий между Свинляндией и Морковией с их фирменным юмором выделялись ярким пятном на сером фоне однообразных RTS про Вторую мировую. Нам понравились уморительные сводки с фронтов, жестокий генерал Железный Клык, пушки модели Big Momma и зайцы-партизаны... Жаль, что после стартового успеха венгры отказались от экспериментов, а сейчас экспериментировать стало уже некому.

На поле боя дела не в лучшем виде. Ты можешь придумывать хитроумнейшие операции с использование коммандос и танков-амфибий, захватывать заводы и казармы без потерь, но однажды перед тобой встанет вопрос: «А для чего я, собственно, стараюсь?» Чтобы добиться успеха, достаточно самых простых и очевидных решений, а все, на что хватает виртуальных генералов врага, – это редкие рейды по незащищенным тылам. Экскурсию по точкам интереса можно устраивать разве что из любопытства, победы легко достичь и без захвата дополнительных плацдармов. Отдельная проблема – баги, которые по мере прохождения игры становятся все наглее. Заранее приготовься к вылетам в Windows, «испорченным» сохранениям и прочим последствиям антикризисной политики под названием «сэкономим на тестировании». Впрочем, с этой проблемой венгры скоро разберутся, но факт есть факт – сериалу вновь не удалось прыгнуть выше головы. Получилось в меру интересно, в меру оригинально, в меру качественно... В мультиплеере игра показывает себя на порядок

Футбольный матч между танкистами СССР и НАТО проходит в напряженной борьбе...

лучше, но в конечном счете Cold War – стандартный продукт в линейке «Панцеров», меняющийся согласно веяниям времени, но даже не претендующий на то, чтобы стать законодателем мод. У нас есть мнение, что потенциал Cold War куда выше, чем нынешние семь с половиной баллов. ■

= 1 рубль
1 бонус

Будь в плюсе!

альт plus

Бонусная программа

бесплатный звонок
8-800-100-8-100

альт телеком

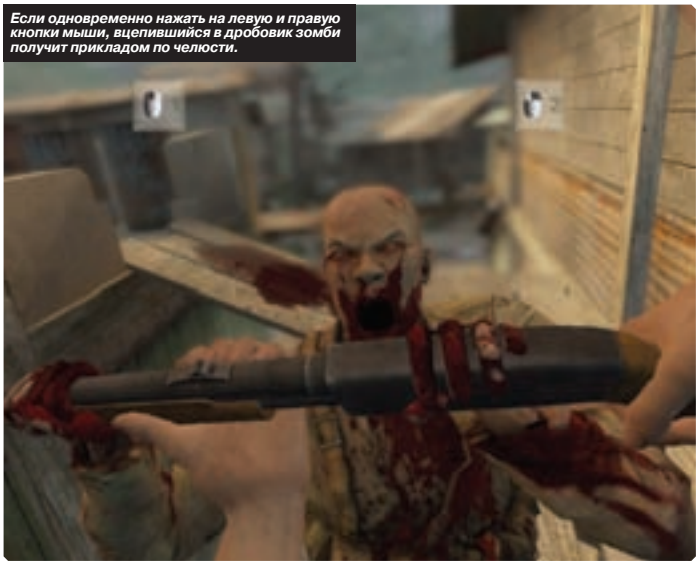
МОБИЛЬНЫЕ И РАЗУМНЫЕ

Реклама

подробности на сайте www.alttelecom.ru

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Vietcong 2, Conflict: Denied Ops

Автор:
Борис Соколов


Если одновременно нажать на левую и правую кнопки мыши, вцепившийся в дробовик зомби получит прикладом по челюсти.

Старина кольт запросто сносит голову с расстояния 20–25 метров.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SHELLSHOCK 2: КРОВАВЫЙ СЛЕД

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** ShellShock 2: Blood Trials
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/shellshock-2bloodtrails

Обычно создатели сиквелов стараются сделать так, чтобы вторая часть была похожа на родоначальницу сериала. Логика довольно проста: люди платят деньги за продолжение для того, чтобы еще раз насладиться тем, что им понравилось в оригинальном творении. Если и вносить какие-то изменения, то по чуть-чуть, да так, чтобы они органично смотрелись на фоне старых задумок. Это правило действует как в кино-, так и в игровой индустрии. Впрочем, бывают и исключения.

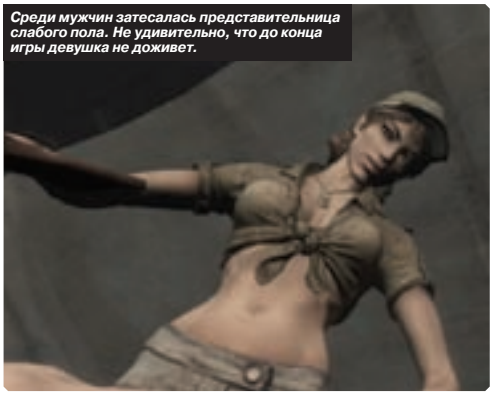
ПРОЩАЙ, ВЬЕТНАМ. ЗДРАВСТВУЙ, ВЬЕТНАМ

ShellShock 2: Blood Trails сильно отличается от своей предшественницы. Авторы первой части из голландской студии Guerrilla Games последние годы специализируются на сериале Killzone для приставок от Sony, поэтому издательство Eidos Interactive доверило разработку продолжения английской компании Rebellion. Как известно, новая метла чисто метет. На прежних местах остались разве что отстрел прущих напролом вьетконговцев, реки ярко-алой крови, разбросанные по уровням ошметки человеческих тел и частенько вырывающееся из уст второстепенных персонажей неприличное слово на букву f. На смену перспективе от третьего лица пришел «вид из глаз». В отличие от главного действующего лица Shellshock: Nam '67 сержант Уокер не слушает песни Джона Ли Хукера (John Lee Hooker), Перси Следжа (Percy Sledge), групп Status Quo и The Monkeys, не приторговывает трофейным оружием, не платит денег живущим на военной базе южновьетнамским проституткам за «моя твоя бум-бум долго-долго» и не получает в награду за пройденные уровни фотографии полуголых девиц. По сравнению со своим предшественником новый герой выглядит образцом целомудренности: он всего-навсего пытается найти пропавшего брата и честно выполняет долг перед родиной – убивает всех встречающихся на пути врагов. В середине игры вместо вьетконговцев на линию огня выскакивают так называемые инфицированные. С этого момента ShellShock 2 превращается из унылой псевдоисторической «стрелялки» в разудалый зомби-шутер.

УЖАСЫ ВОЙНЫ

На первый взгляд команда дизайнеров приложила максимум усилий для того, чтобы у тебя возникло ощущение, будто ты попал не в парк аттракционов, а на настоящую войну. Уже на первом уровне то там, то тут попадаются изуродованные взрывами тела сослуживцев, пол и стены густо заляпаны кровью, из колонок доносятся стоны раненых солдат и даже плач непонятно откуда взявшегося грудного ребенка. Ничуть не лучше и в джунглях: путь к цели проходит через густые заросли, повсюду расставлены ловушки с заостренными кольями, кое-где попадаются противопехотные мины.

Увы, бестолковые противники портят всю картину. Виртуальные вьетконговцы обучены ровно двум действиям. Первое – стоять на одном месте и палить в белый свет


Среди мужчин затесалась представительница слабого пола. Не удивительно, что до конца игры девушка не доживет.

Ничего себе «сходил снять белье»!

О КОМПАНИИ

1991
Братья Джейсон (Jason) и Крис Кингсли (Chris Kingsley) основали в Оксфорде компанию Rebellion.

1994
Одним из первых творений разработчиков стал шутер Alien vs Predator для приставки Jaguar.

1999
25 мая состоялся релиз новой версии Aliens vs Predator на PC. Игра удостоилась высоких оценок в прессе.

2003
В марте сразу на нескольких платформах вышла Judge Dredd: Dredd vs Death. Дорогостоящая лицензия не спасла игру от разгрома критиков.

2008
В середине сентября компания анонсировала ShellShock 2: Blood Trails.

Когда нет оружия, приходится драться врукопашную.

ОЧЕНЬ ЖАЛЬ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ ОТКРЫВАЮТ ДОСТУП КО ВТОРОМУ ОТДЕЛЕНИЮ ЛИШЬ В СЕРЕДИНЕ ИГРЫ.

как в копеечку. Второе – с бешеным воплем выскакивать из укромного местечка прямо перед носом героя и тут же получать очередь в грудь. Из-за низкого уровня искусственного интеллекта бой превращается в дешевую постановку школьного театра с бутафорской кровью и простенькими картонными декорациями. А еще разработчики переборщили с количеством QTE (Quick Time Events – скоротечные эпизоды, в которых необходимо вовремя нажать на определенные клавиши). Не хочешь свалиться в пропасть – быстренько нажми одну комбинацию кнопок, необходимо увернуться от летящего в лицо деревянного цилиндра с торчащими во все стороны шипами – другую. Чаще всего приходится вступать в рукопашную схватку с внезапно вцепившимся в глотку врагом. Раз, два, три, четыре (количество используемых клавиш зависит от выбранного уровня сложности) – вуаля: сержант Уокер ловко вырывается из цепких объятий и с криком «F**k you!» несколькими ударами прикладом M16 превращает черепную коробку противника в кровавую кашу.

А ЗОМБИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ

Вторая половина игры с живой мертвечиной на второстепенных ролях выглядит намного интереснее и, как ни странно это прозвучит, реалистичнее, чем первая. Помимо тупоголовых вьетконговцев на главного героя и периодически оказывающихся рядом с ним напарников нападают толпы инфицированных людей. По своим повадкам они почти ничем не отличаются от зомби из классических фильмов Джорджа Ромеро (George A. Romero). Они так же норовят разорвать человека на куски, погибают от пули в голову, разве что передвигаются чуть быстрее. Ведут они себя ничуть не изобретательнее солдат из регулярной армии Северного Вьетнама – то есть прут напролом под шквальным огнем. Но на то они и зомби, верно? После этого неожиданного сюжетного хода то и дело мелькающие в кадре расчлененные тела с вывалившимися наружу кишками и брызжущая на экран кровища приобретают хоть какой-то смысл.

ПОТАЙНОЕ ДНО

ShellShock 2 напоминает черный ящик фокусника. Открываешь крышку, запускаешь внутрь руку и нащупываешь лишь изрядно потрепанную бархатную обивку – ничего необычного. Но стоит проявить терпение и добраться до потайного дна с цирковыми голубями и кроликами, как жизнь становится намного интереснее. После пятого уровня игра превращается в трэш чистой воды. Однако не стоит относиться к этому с пренебрежением. Первая половина творения Rebellion – трэш в прямом смысле этого слова: «хлам», «отбросы», «мусор». Вряд ли кому-то придется по душе дешевая безвкусная пародия на реалистичный шутер в декорациях вьетнамской войны. Вторая половина – жанровая разновидность, вид искусства, который имеет довольно широкий круг поклонников. Очень жаль, что разработчики открывают доступ ко второму отделению черного ящика лишь в середине игры. Не все согласятся тратить время в унылой пародии на Вьетнам ради обещанной встречи с ордами кровожадных зомби.

В отличие от мужчин женщины-зомби почему-то без промедления бросаются в атаку.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½

Вид от первого лица делает игру более атмосферной; резкий сюжетный поворот меняет геймплей в лучшую сторону; большое количество стрелкового оружия, в том числе советского.

Низкий уровень искусственного интеллекта противников; однообразный дизайн уровней; не самая передовая графика и слабое звуковое сопровождение; слишком много эпизодов с QTE.

ПОПЫТКА СОЗДАТЬ РЕАЛИСТИЧНЫЙ FPS ПРОВАЛЕНА С ТРЕСКОМ, А ОТВЯЗНЫЙ ЗОМБИ-ШУТЕР ПОЛУЧИЛСЯ НЕ ТАКИМ УЖ ПЛОХИМ.

6.0

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Пьер Гийод (Pierre Gilhodes)
ПОХОЖЕ НА: Gobliiins, Gobliins 2: The Prince Buffoon, Goblins Quest 3

Автор:
Владимир Карпов

Тугусу одному под силу таскать тяжести – вот как этот шкаф. Ч-Чупс предпочитает физическому труду интеллектуальный.

То ли растение не совсем травоядное, то ли наш герой не совсем из мяса.

ГОБЛИНЫ 4

ТРОЕ БЕЗ ЛОДКИ В ПОИСКАХ СОБАКИ

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Gobliiins 4
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Snowberry Connection
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C/Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Societe Pollene
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** goblins4.ru

В играх, кино и литературе гоблины предстают существами малопривлекательными: чаще всего это шайка отвратительных, зловредных и при этом достаточно трусливых мерзавцев, готовых обидеть кого послабее, ограбить, а то и убить. Такие они, гоблины. Гопники, блин. Данный стереотип основательно пошатнулся в 1991 году, с выходом на PC, Mac и Amiga замечательного пазл-квеста Gobliiins, посвященного приключениям трех неразлучных друзей вышеозначенного роду-племени. Создатель славной троицы француз Пьер Гийод (Pierre Gilhodes) убедительно доказал, что встречаются среди гоблинов не такие уж и плохие ребята.

Первая часть сериала по праву считается лучшей. Играть было сложно: несчастные создания из-за опрометчивости игрока теряли здоровье и вполне могли умереть. Впоследствии создатели сжалились над геймерами и начиная со второй части наделили персонажей бессмертием (по ходу «уволив» одного из героев). В третьей части нас и вовсе оставили наедине с гоблином по имени Blount (позволив, впрочем, иногда заручаться поддержкой соплеменников) и позволили путешествовать с локации на локацию в стиле других «сиеровских» квестов, в результате не оставив от первоначальной идеи и следа. (Классическая трилогия, кстати говоря, целиком представлена на диске с новой игрой, за что разработчикам большое спасибо.) Четвертая часть нестареющей классики подоспела аккурат к совершеннолетию серии и явила собой своего рода возвращение к корням. Здесь есть три персонажа, и каждый из них по заведенной со времен первой части традиции обладает уникальной способностью, отчего делается незаменим в строго определенных ситуациях. Эпизоды, ограниченные рамками одной сцены, и мультяшный, слегка неряшливый изобразительный стиль – все как в былые времена, с тем лишь отличием, что персонажи теперь состоят не из зернистых спрайтов, а из зернистых полигонов. Погубить их по неосторожности опять же нельзя – первая Gobliiins снисходительно усмехается в бороду.

ГОБЛИН ТРОИЦУ ЛЮБИТ

Завязка истории о «новых приключениях гоблитеров» крутится вокруг гоблинского короля Балдурона XIII, который в один

Летающие рыбы? Гигантские жабы? Люди-грибы???

О КОМПАНИИ

1991
Пьер Гийод (Pierre Gilhodes) в сотрудничестве с Coktel Vision (позднее – Sierra Online) создает первую часть.

1992
Выходит Gobliins 2: The Prince Buffoon.

1993
Появляется Goblins Quest 3.

2009
13 марта появляется русская версия Gobliiins 4 («Гоблины 4»).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★☆
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★

Приятные фортепианные пассажи в качестве музыкального сопровождения; забавные ситуации; запоминающиеся игровые персонажи.

Невозможность сохраниться до завершения уровня; архаичный визуальный стиль; раздражающее носоглоточное «булькающее» гоблинов; излишняя «детскость».

ВОЗВРАЩЕНИЕ К КОРНЯМ СЕРИИ УДАЛОСЬ НЕ ВПОЛНЕ; В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ИГРА ВЫГЛЯДИТ УСТАРЕВШЕЙ.

6.5

Если свернуть игру ненадолго, герои начнут дурачиться; по возвращении игрока сразу же примут серьезный вид.

Парик из паука Херувимиусу не очень идет. По крайней мере так считает сам парик.

Полет мой во сне Казался прекрасным… Но больно лицу.

прекрасный день потерял своего домашнего питомца, ручного трубкозуба (по виду – обыкновенный чихуахуа) по кличке Дюбель. Славный детектив, в русской версии игры наделенный пошлым именем Ч-Чупс, получает депешу от монарха, собирает старых (но нестареющих) добрых (но с кулаками) друзей и отправляется выполнять долг чести, совести и гражданина. Ч-Чупс – единственный, кто способен подбирать предметы. В карманах его скромного кафтанчика без труда умещаются дюжина золотых зубов, раздвижная лестница, увеличительное стекло и еще множество всякой сюжетной всячины – от декоративных ваз до деревянных досок. Детектив может использовать их на окружающих деталях интерьера и даже – страшно подумать! – обучен грамоте, благодаря чему считается мозговым центром группы и вообще выполняет роль ее негласного лидера. Седовласый и добродушный волшебник Херувимиус при помощи специального колдунского жезла умеет увеличивать некоторые предметы или даже ненадолго их оживлять. А если потребуется тупая, незамутненная интеллектуальными вычислениями силища – обращайтесь за помощью к гиганту по имени Тугус. Он тоже в общем-то способен пораскинуть мозгами, но в смысле, несколько отличном от общепринятого.

ЗА РАБОТУ, ТОВАРИЩИ!

Каждый уровень представляет собой одну-единственную локацию с некоторой задачей: пробраться в замок, найти Важный сюжетный артефакт и т.п. Для ее выполнения требуется осуществить строго определенный порядок действий, пользуясь умениями трех вышеописанных мужчин, – итогом становится дорога на следующий уровень-экран. Героям можно отдавать приказания почти одновременно, а затем наблюдать за их забавными мельтешениями на экране – это веселит. Временами отчаянные следопыты (не без участия игрока) попадают в неловкие ситуации и трогательно, по-доброму хохочут друг над другом.

Авторы грамотно распорядились данной особенностью. Умение действовать командой выручает наших героев в ситуациях, когда требуется произвести действия за ограниченный промежуток времени. Голос внутри отдает приказанья: «Ты, Тугус, иди сюда, тресни как следует по этой хреновине, а ты, Ч-Чупс, беги вон туда и быстренько дерни нужный рычаг. Херувимиус, не зевай! Когда скажу – махнешь своей волшебной палкой». Идея старая и очень хорошая и, видимо, в свое время была краем глаза подсмотрена создателями The Lost Vikings.

В остальном игровая механика проста, если не сказать примитивна. Настолько, настолько примитивно бессвязное блеяние недалекого гоблина. В моменты, когда перестает действовать логика, на помощь приходит метод подбора – балом правит тотальная линейность. Терпение и труд перетирают уровень за уровнем с ритмичной монотонностью опытного поедальщика семечек. Игра словно боится поставить не очень опытного игрока в тупик: а ну, не дай бог, еще соблазнится заглянуть в прохождение. В конце концов, если уж решили сделать как встарь – дайте нам возможность совершать непоправимые ошибки, а то детский сад какой-то, в самом деле.

ПЬЕР ГИЙОД УБЕДИТЕЛЬНО ДОКАЗАЛ, ЧТО ВСТРЕЧАЮТСЯ СРЕДИ ГОБЛИНОВ НЕ ТАКИЕ УЖ И ПЛОХИЕ РЕБЯТА.

ПОЙДЕТ: Процессор Core 2 Duo, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Автор: Сергей Думаков

Игровой мир живет: торговые кораблики снуют между планетами и астероидами, те соответственно зазывают загадочным мерцанием.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★

Единственная в своем роде ролевая головоломка с полноценными сюжетом, персонажами и системой прокачки.

Все классические недостатки небольшого бюджета – к счастью, не определяющие.

ТО, ЧТО НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ НАЗЫВАЕТСЯ «МАСТ ХЭВ» – ШТУЧНЫЙ ИГРОВОЙ ТОВАР.

8.0

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Я ПОДАРЮ ТЕБЕ ЭТУ ЗВЕЗДУ

- **ЖАНР:** Puzzle/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** D3 Publisher
- **РАЗРАБОТЧИК:** Infinite Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один CD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.playpuzzlequestgalactrix.com

Когда прошлой весной мы рассказывали тебе о странной игре Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, то закончили рассказ предположением, что сиквел этой головоломки, скорее всего, окажется игрой стоящей. Вывод этот мы получили умозрительно, основываясь исключительно на многочисленных достоинствах казуального продолжения культовой серии. Среди них была и глубокая проработка сюжетной линии и персонажей, и неожиданный подход к знакомым игровым принципам, и невероятно качественное исполнение (по меркам бюджетного проекта). И вот год спустя у нас в гостях Puzzle Quest: Galactrix – самое время проверить, оправдались ли наши предположения.

РОДОМ ИЗ ДЕТСТВА

Challenge of the Warlords, по сути, была игрой очень простой и сводилась к древней механике Lines: собери три одноцветных сегмента – и они исчезнут, а на свободное место упадут новые. Изюм Puzzle Quest был в том, что каждый вид падающих фрагментов впервые в истории видеоигр был наделен некоторым смыслом. В стакан падают не шарики, но очки опыта, разнообразная колдовская мана, слитки золота и символы смерти. Последние наносят урон противнику – большую часть игры нужно было сражаться с электронным оппонентом. По мере продвижения ты получал новые уровни, способности и предметы, враги крепчали, а игра становилась все более увлекательной.

Galactrix, с одной стороны, на Challenge of the Warlords очень непохожа, с другой стороны – сущая сестра-близнец. Мы посещаем не изъезженные просторы фэнтезийного сеттинга, а дали бесконечного космоса, старомодную карту сменила мозаика звездных систем (посетить можно каждую)... но все самое интересное вновь происходит за игровым столом, пусть он и сменил классическую прямоугольную форму на непривычные шестиугольники. Вместо очков маны – очки энергии, вместо очков опыта – очки, гм, космического опыта; вместо троллей и орков – корабли галактических конфедераций.

ДЕЖА ВЮ

Если Challenge of the Warlords была памятником всем пошаговым стратегиям, то Galactrix – памятник космосимам. Столь же блистательный, столь же аккуратный и по-хорошему наивный. Любой, кто хоть раз запускал Master of Orion, расплывется в улыбке, едва увидев меню этой игры. Возможно, расчет делался именно на это, хотя армия поклонников космических симуляторов насчитывает, кажется, восемь с половиной бойцов. В любом

Когда «камни» требуется собирать под тиканье таймера, да еще и на заказ, извилины трещат не на шутку.

ТЫ РАЗРАБАТЫВАЕШЬ РЕСУРСЫ НА АСТЕРОИДАХ, МЕНЯЕШЬ МЕЖЗВЕЗДНЫЕ ШЛЮПКИ, ВОЗИШЬ КОНТРАБАНДНЫЕ ГРУЗЫ, ГРАБИШЬ ВСТРЕЧНЫЕ КОРАБЛИ, ВЗЛАМЫВАЕШЬ МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ВОРОТА И ДЕЛАЕШЬ ЕЩЕ ПОЛТОРЫ ТЫСЯЧИ РАЗНООБРАЗНЫХ ВЕЩЕЙ.

случае передвигать фишки все так же интересно. Противник по-прежнему обладает слоновьим здоровьем и нечеловеческим везением (это когда игровое поле искрит и переливается минут пять подряд, а ты озадаченно смотришь на свою стремительно тающую полоску здоровья). В том же, что касается ролевой составляющей, Galactrix и вовсе переплюнула своего предшественника.

ГЛУБЖЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ

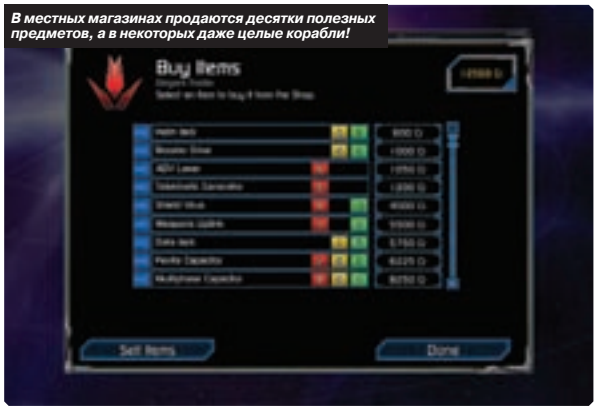
Главный герой разрабатывает ресурсы на астероидах, меняет межзвездные шлюпки, возит из системы в систему контрабандные грузы, грабит встречные корабли, взламывает межпространственные ворота и делает еще приблизительно полторы тысячи разнообразных вещей. С каждым новым уровнем и герой, и его корабль становятся мощнее: корабль обрастает броней и дополнительными отсеками, герой получает возможность управлять все большим количеством энергии. Энергия нужна на дополнительные боевые действия (аналог заклинаний в Challenge of Warlords), и со временем именно она, а вовсе не «шилды» и «арморы» выходит на первый план. Отдыхать некогда: когда мы не воюем, мы торгуем, когда не торгуем – конструируем апгрейды для своего крейсера, когда не заняты апгрейдами – тонем в сладчайшем внутрикомандном микроменеджменте. На корабле найдется место не всем попавшимся под руку персонажам, и в какой-то момент придется выбирать, кого оставить за бортом. Выбор этот очень тяжел – и не в последнюю очередь потому, что (как и в любом порядочном космосиме) все расы и федерации, с которыми столкнет тебя судьба, имеют определенное к тебе отношение – уровень его зависит от любого действия. С условно хорошими можно поссориться, попавшись на перевозке контрабанды; с условно плохими – просто выполняя сюжетные квесты. Впрочем, кроме сюжетных есть еще и квесты побочные (и их, без шуток, тьма), они всегда помогут соблюсти нейтралитет. Либо же, наоборот, обострить дипломатические отношения до предела.

ЗА СТОЛОМ

И все же самое прекрасное в Galactrix – это удалые дуэли. Когда в безбрежном вакууме сталкиваются два корабля, это может означать как быстрый «штурм унд дранг», так и полуторачасовой поединок на последних нервах. Задача любого сражения – уничтожить противника, но дело в том, что в процессе жизненные силы корабля можно не только терять, но и восстанавливать. И тут начинаются настоящие космические шахматы! Если оппоненты играют умно, используют все возможности, хорошо видят поле и грамотно пользуются бортовыми приборами и орудиями, воевать можно до бесконечности. Особенно начиная с середины игры, когда легкие пиратские кораблики сменяются настоящими боевыми фрегатами с толстенной броней и огромным запасом физической энергии! Ближе к концу Galactrix вообще превращается в такой пир духа, какой дутым многомиллионным блокбастерам и не снился.

Итого – натуральная бомба, гроза свободного времени и ярчайшая звездочка на крутом небосклоне бюджетных электронных развлечений. Лучше, кажется, уже и нельзя, и не нужно. Баланс Puzzle Quest: Galactrix выверен идеально, тема раскрыта на 100 процентов, обещания выполнены без оговорок. С нетерпением ждем продолжения, то есть надеемся, что хорошие продажи позволят авторам еще не раз нас порадовать столь же качественными и благородными играми. ■

Так выглядит сбор ископаемых и прочих ресурсов. Единственное ограничение – вместимость корабля.



В местных магазинах продаются десятки полезных предметов, а в некоторых даже целые корабли!

Длиннющие комбо – очень сильное оружие в руках опытного игрока.

Пусть основных умений всего четыре – вариантов развития персонажа масса.

О КОМПАНИИ

2003 Основана студия Infinite Interactive.

2003 Infinite Interactive выпускает четвертую (и последнюю на сегодня) часть стратегического сериала Warlords.

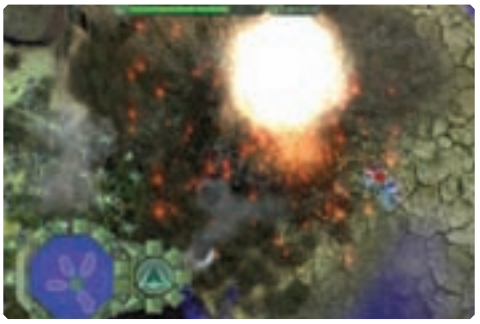
2007 Warlords превращается в стратегическую головоломку.

2009 В свет выходит Puzzle Quest: Galactrix.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.8GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
ПОХОЖЕ НА: «Периметр»

Автор:
Олег Чеботарев

Суша против воды, вода против суши – с идеологией в «Новой Земле» все предельно просто.



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ПЕРИМЕТР 2: НОВАЯ ЗЕМЛЯ

ИНЬ-ЯН

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** K-D Lab
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–6
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** perimeter2.kdlab.com

Новый «Периметр» двигался в сторону магазинных прилавков медленно и нерешительно: заинтригованная первой серией общественность ловила анонсы продолжения без малого пять лет. В интернете изредка всплывали новые скриншоты, фанаты лениво дискуссировали на форумах, а дата релиза привычно переносилась. Казалось, пиши пропало. Но неожиданно игра все-таки вышла. Лучше бы она этого не делала.

От «Новой Земли» ждали слишком многого. Первый «Периметр» в свое время вломился в жанр RTS без приглашения и дерзко распинал по углам годами плодящихся там клонов; отголоски битвы слышны до сих пор: игру не только помнят, но и приводят в пример. Несмотря на подчеркнутую концептуальность и сюрреализм на грани безумия, в «Периметр» играли все: и закаленные адепты жанра, и те, кто зашел «просто посмотреть»; игра манила смелостью и оригинальностью – настолько глобального инакомыслия до нее не позволял себе, кажется, ни один популярный разработчик. Так или иначе публика сходилась во мнении: сиквел обязательно будет еще больше и лучше. Никто не ожидал, что сиквел вообще не будет «Периметром».

НАЧАЛО КОНЦА

Продолжение почему-то оказалось заурядной и до отвращения нормальной стратегией в реальном времени – с юнитами, постройками и микроменеджментом, но без единого намека на самобытность (разве что работает на вечном двигателе: главный ресурс – энергия из генераторов, которые строятся за счет энергии из генераторов, которые…) Новая Земля – некрупная и в целом уютная планета, готовая стать домом для бежавшего со старой Земли человечества. Все было бы хорошо, если бы человечество в ходе внутренних коллизий не раскололось пополам – на фракцию Исхода (в каком-то смысле Моисей и его последователи) и фракцию Возврата (отступники, атеисты, мерзавцы). Исход одухотворенно движется к новым мирам, Возврат тянется обратно, к старой Земле. Обе группировки при этом активно грызутся между собой и не жалеют боевой техники. Новая Земля, из-за которой все и началось, вынужденно играет роль полигона. Отступники уходят в море, религиозные мечтатели остаются на суше, но границы между стихиями слишком зыбки: и Исход, и Возврат умеют изменять ландшафт радикальным образом, тем самым причиняя сопернику ужасные неудобства.

Знать что-либо еще о мифологии второго «Периметра» незачем: игра и вещающие сюжет брифинги явно живут в двух разных вселенных и плевать хотели друг на друга. Стоит очередному Спириту (духовные лидеры Исхода) закончить пафосную речь о геенне и отправить тебя на задание, как начинается удивительное: сюжет испаряется, история утрачивает смысл, а миссия превращается в выдавливание с карты жестянок противника своими жестянками – бесчисленными, хрупкими и донельзя сюрреалистическими. В игровой части «Новой Земли» (то есть в миссиях, не брифингах) нет ни следа людей, зато повсюду летают, ездят и плавают пластмассовые китайские трансформеры. Пытаться как-то соотнести это все с историей мира бессмысленно; мигом вспоминается старик Quake, в котором сюжет шел отдельным текстовым файлом. Рано или поздно ты начинаешь пропускать брифинги не глядя: всю важную информацию игра все равно умещает в несколько строчек интерфейсной справки, причем в большинстве случаев единственное, что там зна-

О КОМПАНИИ

1995

Андрей «KranK» Кузьмин основал в Калининграде студию K-D Lab.

1998

Вышли «Вангеры» – первая серьезная и успешная игра K-D Lab.

2004

В продаже появился «Периметр» – игра, принесшая K-D Lab мировую известность.

Зеленая пастораль и редкие секунды покоя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★

На глаз «Новую Землю», как и первую часть, сложно с чем-либо спутать.

Игра слишком проста, до неприличия очевидна и ужасно занудна. Смотреть в ней в общем-то совсем нечего.

НЕ САМАЯ ЛУЧШАЯ RTS, ПО КАКОМУ-ТО НЕДОРАЗУМЕНИЮ НАЗЫВАЮЩАЯ СЕБЯ ВТОРОЙ ЧАСТЬЮ «ПЕРИМЕТРА».

6.0

ИГРА И ВЕЩАЮЩИЕ СЮЖЕТ БРИФИНГИ ЯВНО ЖИВУТ В ДВУХ РАЗНЫХ ВСЕЛЕННЫХ И ПЛЕВАТЬ ХОТЕЛИ ДРУГ НА ДРУГА.

чится, – приказ уничтожить противника, да побыстрее.

ПЛАСТИЛИНОВАЯ ВОРОНА

Если бы русские фантасты умели делать компьютерные игры, они сделали бы «Периметр 2». «Новая Земля» пропитана духом современной восточноевропейской фантастики – начиная с дизайнерской претенциозности и заканчивая характерной неряшливостью сборки. Первый «Периметр» чем-то напоминал «Солярис» Лема; «Периметр 2» тяготеет уже к наивным фанфикам про далекое будущее. Он слишком прост и прозрачен, чтобы удивить, и слишком медлителен и зануден, чтобы увлечь. Каждая миссия в нем (включая, кстати, мультиплеерные битвы) заставляет со зверской сосредоточенностью повторять сотни одинаковых действий, миллиметр за миллиметром выдавливая противника с территории – процесс не столько сложный, сколько кропотливый и утомительный. Интерфейс злорадно ставит игроку палки в колеса и начисто отказывается помогать, вместо этого нещадно тормозя, игнорируя команды и показывая неочевидные иконки. Осознанно управлять юнитами получается отнюдь не сразу – относительное понимание того, как здесь все устроено, приходит только ближе к концу кампании, доползти до которого – большой подвиг. С каждой осушенной базой Возврата напряжение нарастает; сущие мелочи (например, «голоса» юнитов или убийственно, невыносимо медленные брифинги) рано или поздно начинают вгонять в депрессию. Пресловутый конфликт двух стихий – суши и воды – в «Новой Земле» показан со всей наглядностью и исторической достоверностью: как известно, для того чтобы полностью затопить небольшой холмистый остров Валлисау (недалеко от побережья Индонезии, площадь – 80 квадратных километров), Мировому океану потребовалось 2.5 миллиона лет. В старой детской телепередаче «Зов джунглей» среди прочего был такой конкурс: двое детей вставали на тонкую доску, брали в руки специальные боевые подушки и начинали весело избивать ими друг друга – до тех пор, пока один из участников не оказывался на полу. Игра «Периметр 2» по форме и сути – как раз такое подушечное состязание; вот только смеяться на этот раз почему-то совсем не хочется. ■

Максимальное удаление. Играть в таком режиме, разумеется, совершенно невозможно.

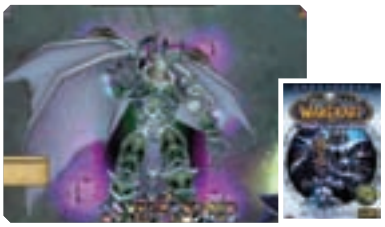
Ландшафты Новой Земли вряд ли стоят того, чтобы из-за них ссориться.

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.

MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

SHOOTER

LEFT 4 DEAD

- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Software
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.l4d.com

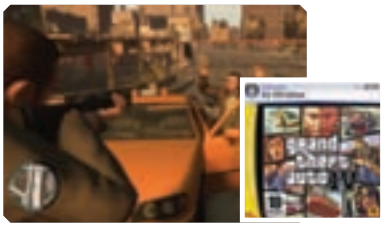
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Уникальный кооперативный зомби-шутер: четверо выживших должны пробиться через орды зомби. Интрига в том, что расположение оружия, аптечек и зомби на уровне изменяется от игры к игре, так что четыре уровня L4D можно проходить до второго пришествия, и каждый раз все будет по-новому.

ЧТО ЕЩЕ?
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4



- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.gta4.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 02 (62)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?
MIRROR'S EDGE
DEAD SPACE

RACING

BURNOUT PARADISE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.burnout.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (63)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра номера

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

ЧТО ЕЩЕ?
STCC: THE GAME
PURE

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** fallout.bethsoft.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (59)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

ЧТО ЕЩЕ?
ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
MASS EFFECT

REAL-TIME STRATEGY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.ea.com/redalert

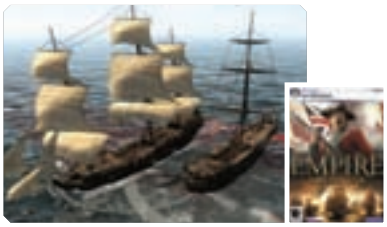
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12 (60)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, Золотой кулер

Советский Союз, Объединенные Нации и Империя восходящего солнца весело делят планету на части. Абсурд, сплошное противоречие и бронированные медведи под стратегическим соусом – в лучших традициях старого доброго сериала Red Alert.

ЧТО ЕЩЕ?
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2
BATTLEFORGE

STRATEGY/ WARGAME

EMPIRE: TOTAL WAR



- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.totalwar.com/empire

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (64)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5, Игра номера

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
XIII ВЕК: РУСИЧ
IMPERIUM ROMANUM

SIMULATION

КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

- **РАЗРАБОТЧИК:** Eagle Dynamics
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.digitalcombatsimulator.com

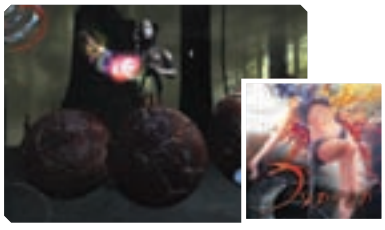
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12 (60)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая живой атмосферой, – один из лучших симуляторов года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50.

ЧТО ЕЩЕ?
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Х3: ЗЕМНОЙ КОНФЛИКТ

ADVENTURE

ТУРГОР



- **РАЗРАБОТЧИК:** Ice-Pick Lodge
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.tension-game.com

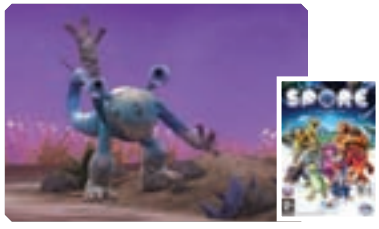
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06 (54)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

ЧТО ЕЩЕ?
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА
СУБЛЮСТРУМ

НЕФОРМАТ

SPORE



- **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** www.spore.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10 (58)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, Золотой кулер

Ты приходишь в Spore не для того, чтобы пройти ее, а для того, чтобы хорошо провести время. Если уж мы так хотим повесить на игру ярлык, пусть это будет «симулятор галактики». Делай что хочешь, ты можешь быть уверен в одном: разумная жизнь всегда найдет, чем тебя удивить.

ЧТО ЕЩЕ?
PUZZLE QUEST: GALACTRIX
WORLD OF GOO

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

msdn OKLICK mazda

Самая денежная премия Рунета нашла победителей

ПОДВЕДЕНЫ ИТОГИ ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

26 февраля были подведены итоги Второй всероссийской премии среди web-энтузиастов Enthusiast Internet Award 2008 (проводится медиакомпанией Gameland). На торжественной церемонии в ресторане «Тинькофф» были названы имена 11 победителей – создателей лучших «непрофессиональных» русскоязычных web-проектов, а также определены главные победители конкурса, которые разделили призовой фонд в $50 000.

Гран-при Enthusiast Internet Award 2008 в размере $25 000 из рук Давида Шостака, управляющего директора медиакомпании Gameland, получил Кирилл Бычков – создатель проекта lifeslides.ru. Второе призовое место и $15 000 получил Олег Кокоулин с проектом hobiz.ru

Третье место и приз в размере $10 000 – Павел Марковник, wifi4all.ru

Победителями в 11 категориях по итогам всенародного открытого голосования и согласно мнению жюри стали:

- «Цифровые технологии» – www.wifi4all.ru
- «Кино» – www.sim-fut.ru
- «Авто» – www.clubvolvo.ru
- «Фото» – www.lifeslides.ru
- «Аудио» – www.shkura.ru
- «Гейминг» – www.binaries.ru
- «Дизайн» – www.novate.ru
- «Бизнес» – www.hobiz.ru
- «Видео» – www.on-tv.ru
- «Мода» – www.promising.ru
- «Спорт» – www.rostovskater.ru

Итоги Второго конкурса Enthusiast Internet Award показали, что с каждым годом в Рунете становится все больше и больше web-энтузиастов, наполняющих интернет-пространство качественным любительским контентом. И все большый интерес и всеобщую поддержку подобные проекты вызывают среди обычных пользователей интернета. В течение трех месяцев, когда проходил Enthusiast Internet Award, более 30 000 000 голосов было отдано за работы конкурсантов в ходе открытого всенародного голосования на сайте премии. В конкурсе приняло участие более 1300 работ.

«Мы рады, что нам удалось найти и поддержать действительно стоящие идеи в интернете, проекты с огромным потенциалом», – комментирует управляющий директор медиакомпании Gameland Давид Шостак.

Организатор Enthusiast Internet Award 2008 медиакомпания Gameland поздравляет всех победителей и благодарит за поддержку спонсоров премии: торговую марку Oasis (официальный спонсор категории «Гейминг»), компанию Microsoft и информационных партнеров – компанию Mail.ru, официальную почтовую службу конкурса портал Mail.ru и Радио «Премиум».

БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

Отношения с властями у Джонни не заладились сразу.

Иногда перестрелки напоминают тактическую стратегию, хотя чаще всего помогает простой штурм.

С фактурой у The Lost and Damned все в порядке, честное слово.

GTA4: THE LOST AND DAMNED

ГАЗ ДО ОТКАЗА

- **ЖАНР:** Sand-box Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com/thelostanddamned
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 февраля 2009 года

Игры серии GTA все больше походят на настоящую жизнь, а жизнь за окном все больше напоминает игры серии GTA. Рука на пульсе современности – козырный туз Rockstar Games, которым компания бьет любые выпады оппонентов и конкурентов. Больше всего в GTA мы ценим актуальность и наивный, почти детский взгляд на все проблемы современного общества: последняя, номинально четвертая часть игры сделана и вовсе в форме развлекательной энциклопедии об американском бытовом укладе начала XXI века!.. Понятное дело, что такому подходу рамки одной, пусть и блестящей, игры слишком тесны. Уровень технического мастерства разработчиков и возможности современных компьютеров позволяют сегодня Rockstar сделать по-настоящему всеохватывающий проект – и первый кирпичик в фундамент этого уникального небоскреба уже заложен. 17 февраля 2009 года в свет вышло первое дополнение для GTA4 – The Lost and Damned.

То, что в финале эпизода Джонни устроит в федеральной тюрьме, непременно следует экранизировать отдельным блокбастером.

ЕЩЕ ОДНА GTA4

Пока, увы, для владельцев персональных компьютеров оно недоступно, но появление Джонни Клебица на твоем мониторе – лишь вопрос времени. Возможно, все дополнения (точное их количество неизвестно, но запланировано не меньше двух) будут изданы позже под одной обложкой – хотя не исключен вариант и скачиваемого контента, когда за каждый новый эпизод игроку придется платить отдельно. Как обещают авторы, каждый из таких эпизодов по продолжительности как раз будет равен трети оригинала, что в сумме дает нам как минимум еще одну небольшую GTA4 – и знакомство с Lost and Damned показывает, что все обещания Rockstar, как и раньше, честно выполняет.

ПОНАЕХАЛИ ТУТ

Некоторую информацию о Джонни Клебице ты можешь найти в полицейской базе игры уже сейчас. Тридцатичетырехлетний этнический еврей Джонни обвиняется в угонах автомобилей, вооруженном ограблении и непредумышленном убийстве. Руководит байкерской группировкой «Отщепенцы» (The Lost), которая конфликтует с двумя другими бандами мотоциклистов – «Ангелами смерти» (Angels of Death) и «Городскими наездниками» (The Uptown Riders); после того как к «Отщепенцам» возвращается бывший предводитель, пытается вернуть взаимоотношения с остальными бандами в мирное русло. Всего в Lost and Damned Джонни предстоит выполнить около 20 сюжетных заданий, действие практически всех из них происходит в Либерти Сити – а однажды мы даже попадем в компанию к эмигранту Беличу. История Клебица разворачивается параллельно с историей Нико, и это самое интересное: мы видим город и всех его жителей как бы со стороны, глазами его коренного жителя, привыкшего в отличие от Белича ко всем его особенностям.

ВСЕ СЕРЬЕЗНО

Соответственно и жизнеописание, и похождения Джонни поданы гораздо круче. Постоянные разборки между враждующими байкерами вовсе не так забавны, как это кажется на первый взгляд. Лихие наездники в мире GTA4 торгуют оружием, наркотиками и людьми, устраивают ограбления, открыто воюют с полицией и ФБР. В одной из миссий Клебицу предстоит во время погони даже отстреливаться от небольшой армии – другим словом такое количество людей и техники не назовешь! Происходит все это с помощью нового оружия (среди прочего – обломок бильярдного кия, автоматический обрез ружья и самопальная взрывчатка), под новую музыку (среди прочего – клас-

ПОСТОЯННЫЕ РАЗБОРКИ МЕЖДУ ВРАЖДУЮЩИМИ БАЙКЕРАМИ ВОВСЕ НЕ ТАК ЗАБАВНЫ, КАК ЭТО КАЖЕТСЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД.

сические треки Sepultura и Iron Maiden), на новых авто и байках. И, разумеется, с новыми персонажами – такими, какие умеет делать только Rockstar. Тут и ветеран ближневосточных войн, и байкер в инвалидном кресле, и подпольный химик, и еще дюжина красочных действующих лиц. Некоторых из них мы убивали в шкуре Нико Белича, некоторые давали Беличу задания, другие знакомы по телевизионным новостям.

ТАКОГО ЗДЕСЬ ЕЩЕ НЕ БЫЛО

Одним из главных нововведений в функционале игры является наличие чекпойнтов внутри отдельной миссии. Теперь не обязательно клясть все на свете и раз за разом проходить получасовую перестрелку в заброшенном здании только потому, что твой автомобиль неудачно выехал с места резни и был окружен копами. Впрочем, эта особенность распространяется лишь на The Lost and Damned и в оригинальной GTA4 не работает.

Другая новинка – уличные мотогонки, без побед в которых невозможно достичь стопроцентного показателя завершения игры. Они, как и вернувшиеся из San Andreas клановые разборки, оказались решением довольно спорным: с одной стороны, забота о досуге скучающего игрока понятна и приятна, с другой – в какой-то момент и гонки, и разборки порядком надоедают. GTA4 приучила нас нетерпимо относиться к однообразным миссиям, и менять это отношение, честно говоря, не хочется.

ЗАХОДИТЕ К НАМ В ГОСТИ

Не забыты и любители сетевой игры: так, среди шести свежих онлайн-режимов есть очень интересный Chopper vs. Chopper, в котором один игрок, управляя вертолетом, преследует другого, несущегося по городу на мотоцикле. Своеобразная дуэль – в противовес брутальному буйству режима Race (мотогонки с бейсбольными битами), который, по признанию самих разработчиков, был создан на основе старой гоночной аркады Road Rash.

Короче говоря, эксперимент удался. Вице-президент Rockstar Games Джеронимо Баррера в своем недавнем интервью рассматривал The Lost and Damned именно как эксперимент – с формой, содержанием и количеством игроков, готовых заплатить за скачиваемое дополнение 15 долларов… В следующих дополнениях, по его же словам, будут учитываться как пожелания фанатского сообщества, так и объективно выявленные недочеты и неудачные ходы: в таком случае, представляя отношение Rockstar к делу, нас ждет не просто идеальная игра, а сразу несколько идеальных игр. С нетерпением ждем!

Парни в сборе. Привет Full Throttle!

Тот самый решающий многозарядный обрез. Сопротивление бесполезно.

НОВОСТИ

CAPCOM ЛЮБИТ PC

На днях представитель японской компании Capcom намекнул на возможность появления Resident Evil 5 на компьютерах спустя какое-то время после консольной премьеры. В ответ на вопрос западных журналистов «Переберется ли пятая часть на PC?» – вице-президент компании Кристиан Свенссон (Christian Svensson) не только не исключил такую возможность, но и порекомендовал прессе следить за новостями.

До кучи Свенссон толкнул речь о важности PC как игровой платформы и внес ясность в судьбу других ожидаемых хитов от Capcom. Например, Dark Void выйдет одновременно и на компьютерах, и на консолях. Bionic Commando появится на PC с небольшим опозданием, а Lost Planet 2 некоторое время останется эксклюзивом для Xbox 360.

ЭПИЛОГ PRINCE OF PERSIA

С 5 марта любой владелец игровой приставки Xbox 360 или PlayStation 3 может загрузить небольшое дополнение для прошлогоднего акробатического блокбастера Prince of Persia. Цена вопроса – около 10 долларов плюс несколько сотен мегабайтов интернет-трафика.

Добавка под названием Epilogue рассказывает о событиях, которые произошли с принцем и его подругой Эликой после финальных титров оригинальной Prince of Persia. Героям предстоит выбраться из разрушающегося подземного дворца, заполненного монстрами, хитрыми головоломками и опасными ловушками. Среди чудовищ, кстати, появился совершенно новый экземпляр. Сам принц выучит новый боевой прием – стремительный пинок с разбега, а Элика получит способность на некоторое время восстанавливать разрушенные объекты. Вдобавок разработчики обещают обновить раздел «Бонусы» и добавить туда несколько скинов для персонажей. Вопросы о возможном выходе Epilogue на компьютерах Ubisoft пока предпочитает игнорировать.

НАЗРЕВАЕТ НОВАЯ HALO

Пока фанаты гоняют юнитов в Halo Wars и с нетерпением ждут Halo 3: ODST, компания Microsoft без лишнего шума объявила о поиске главного дизайнера для работы над еще не анонсированным и абсолютно новым проектом во вселенной Halo. Подробности не сообщаются, но достоверно известно, что разработкой игры займется молодая студия Halo Team, поавально состоящая из бывших работников Bungie, Gearbox и Kojima Productions.

УСПЕХИ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ GTA 4

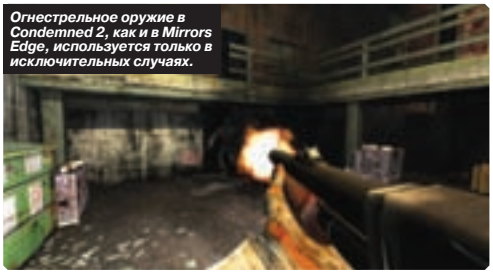
Дополнение для Grand Theft Auto 4 не только установило рекорд по количеству скачиваний в первый день после релиза, но и разошлось за какие-то две недели немыслимым для загружаемого контента тиражом в миллион цифровых копий. Успехи The Lost and Damned, что называется, налицо.

По прогнозам известного аналитика Майкла Пачтера (Michael Pachter), до Рождества приключения байкера Джонни Клебица обязательно разменяют еще миллион. По мнению Майкла, в ноябре выйдет второе дополнение (снова эксклюзив для Xbox 360), а до конца 2010 года появится полноценный сиквел для современных консолей и, конечно, PC. И это не считая карманных версий GTA для PSP и Nintendo DS.

Автор:
Дмитрий Рубанов

У мистера Томаса сильно изменилась внешность, и он обзавелся благородной щетиной – чувствуется кропотливая работа дизайнеров.

Статичная картинка, к сожалению, не в силах передать потрясающую анимацию движений.



Огнестрельное оружие в Condemned 2, как и в Mirrors Edge, используется только в исключительных случаях.

CONDEMNED 2

ЖАЖДА КРОВИ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.condemned-game.com

Достаточно часа наедине с сиквелом одной из самых заметных игр 2006 года, чтобы понять – Monolith еще всем покажет. Condemned 2 не то чтобы сильно пугает, нет, просто она с головы до ног окутывает бесконечно тягучей и мрачной атмосферой, что гораздо больнее бьет по давно расшатанным нервам.

Новая Condemned, как и недавнее продолжение Gears of War, сделана по очень правильной схеме. Самые удачные находки первой части возведены в наивысшую степень, а главные недочеты безжалостно искоренены.

ГОРОД-МЕЧТА

С развязки оригинала прошло 11 долгих месяцев. Городское безумие не прекратилось, а только усилилось. Улицы Метро-Сити снова наводнили банды безумных бомжей и наркоманов, окончательно потерявших человеческий облик и страх. Знакомый тебе агент ФБР Итан Томас покинул Бюро, пристрастился к бутылке и принялся морально разлагаться.

Жуткая история, закончившаяся (закончившаяся?) некогда на ферме, получает продолжение после смерти Малкольма Ванхорна – того самого дедушки, выручавшего Итана в первой части. Причем смерти неестественной и загадочной. Явно от рук серийного убийцы, получившего пулю в лоб в конце первой части Condemned. Главному герою ничего не остается, кроме как вернуться в ФБР, продолжить расследование и разоблачить культ, о котором еще в 2006 году намекали многочисленные секретные записи и отчеты.

Новое антикризисное лицо зубной пасты «Колгейт лечебные травы».

Повествование, как и прежде, придерживается стиля «Секретных материалов» пополам с фильмом «Семь». То есть интрига сохраняется до последних минут, а долгожданная развязка заставляет надолго задуматься о смысле многих вещей в нашем жестоком и несовершенном мире.

ОДИН В ТЕМНОТЕ

Путь к истине перекрывают сотни уродцев с самого дна Метро-Сити. Бить морды в Condemned 2 непередаваемо весело. Перекошенные физиономии врагов не вызывают и толики жалости. Наоборот, чувствуешь себя этаким санитаром леса. Живодер Итан разучил десятки зрелищных комбо, подкрепленных высококлассной анимацией (не хуже, чем в Mirror's Edge). Для изуверств подойдут не только собственные кулаки, но и любая подручная железяка или, скажем, деревяшка. С чувством юмора у разработчиков полный порядок. Самые внимательные даже смогут найти на одном из уровней лезвие от болгарки, заботливо раскрашенное под «Чупа-чупс».

Огнестрельное оружие в отличие от лопат и монтировок используется крайне редко. Какой от него толк в запутанных, темных и очень тесных локациях? Вдоволь пострелять по глуповатому спецназу (да-да, теперь и спецназу) разрешат только несколько раз за игру. По словам разработчиков, частые пострелушки разрушили бы хрупкую атмосферу. Мы с ними в общем-то согласны.

Несколько видоизменилась и похорошела система сбора улик. Если раньше Итану чуть ли не пальцем тыкали в область, где неплохо было бы поработать неоновой лампой или фотоаппаратом, то теперь почти всегда соображать придется

Бедолага ушел, а точнее, смылся из жизни достойно.

самостоятельно. В момент изучения трупа игра обязательно выдаст несколько контрольных вопросов. Кто находится перед тобой? Какова причина смерти? Есть ли следы убийцы? За неправильные ответы в Condemned, впрочем, никого и никогда не наказывают. Максимум, чего может лишиться игрок, так это полезного бонуса в виде электрошока или, скажем, бронежилета.

Звук и музыка старательно работают на атмосферу, погружая игрока в такую гниль и отчаянье, что правый глаз начинает невольно дергаться сам по себе. А вот внешние данные Condemned 2 едва ли кого-то поразят. Особенно если учесть, что приставочный релиз состоялся ровно год назад. Движок от первой F.E.A.R., загнанный в узкие переулки и коридоры, держится достойно, но не более того. Монстрам и отморозкам не хватает плавности линий, а окружающему миру – детальности и четкости. Версия для Xbox 360 выглядит чуть лучше, чем ее сестричка с PlayStation 3, – на консоли от Sony отчего-то нет нормального сглаживания.

НЕ БЫТЬ?

После того как Monolith фактически стала внутренним подразделением Warner Brothers, отношения студии с Sega резко охладели. Судьба давно ожидаемой компьютерной Condemned 2, кстати, неясна до сих пор. Равно как и непонятно будущее сериала в целом – кто и, главное, когда примется за третью часть? Нам лишь остается внимательно читать новости и верить в лучшее.

МАССОВОЕ БЕЗУМИЕ

В Condemned 2 появился бодрый и вполне самодостаточный мультиплеер. Восемь игроков, четыре режима и девять непохожих друг на друга карт – что еще нужно для счастья начинающему маньяку с обрезком трубы вместо мозгов?

Правда, дезматч и его командная модификация в Condemned 2 явно лишние – не та динамика и не тот стиль. Вырубать противника совковой лопатой, бесспорно, весело, но только первые пять-шесть раз. Потом забавный глухой звук начинает приедаться, а оппоненты становятся осмотрительнее. В конце концов бои превращаются в скучноватый обмен тумаками.

Зато оставшиеся два режима превращают многопользовательскую часть игры в незабываемый аттракцион. В Bum Rush нескольким агентам ФБР придется до последней капли крови сражаться с ордами обезумевших компьютерных уродцев. Подобные развлечения широко известны со времен Unreal Tournament 2003, но рукопашные схватки заставят многих посмотреть на банальный The Last Stand по-новому. Самые яркие и долгоиграющие впечатления у коллектива нашей редакции оставил режим Crime Scene, в котором одна команда прячет на уровне кейс с уликами, а вторая пытается этот самый чемоданчик отыскать.

При внешней серости и мрачности арены для художественного кровопускания получились совершенно феерическими. Тесные городские улочки, зловещие домики в деревне, заброшенные станции метро и фабрики по производству кукол в лучшем виде отражают самые потаенные человеческие фобии.

Система сбора улик стала сложнее и на порядок интереснее.

ДАЙДЖЕСТ

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: МАРТ 2009 ГОДА

ЖАНР: RTS **РАЗРАБОТЧИК:** UBISOFT SHANGHAI **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.russobit-m.ru/catalogue/item/tom_clancys_endwar

TOM CLANCY'S ENDWAR

ЦЕНА 399 РУБ.

Пластмассовый мир, как известно, победил, «первая стратегия с голосовым управлением» – Tom Clancy's EndWar спустя несколько месяцев после консольных релизов и одобрительных западных рецензий наконец вышла и на персональных компьютерах. Событие свершилось, всем поднять бокалы с детским шампанским и продолжительно хлопать в ладоши.

По меркам нашей с тобой платформы EndWar – обезжиренная и скучная RTS. В плане стратегической глубины она и рядом не курила даже с такими представителями жанра, как серия Command & Conquer или World in Conflict, не говоря уже о StarCraft и Dawn of War. Здесь все донельзя просто: три фракции, США, Европа и Россия в качестве сюжетного агрессора; тактическая основа игры зиждется на рудиментарном принципе «камень-ножницы-бумага»; присутствует несколько стандартных игровых режимов (штурм, завоевание, осада, рейд). Впрочем, назвать игру стратегией можно лишь с натяжкой; на деле это скорее учебное пособие для детей и юношества по ведению боевых действий в городских условиях с применением тяжелой техники. Вертолеты безнаказанно лупят по танкам. Танки, в свою очередь, являются грозой для бронетранспортеров (в русской версии нелепо и буквально переведены как транспорты), которые... правильно – лучше всего расправляются с вертолетами! Еще есть пехота (автоматчики и ракетчики – последние опять же почему-то стали инженерами), которая, будучи рассаженной по укрытиям, в равной мере успешно разбирает на части всю вышеперечисленную бронесволочь. Давить людей нельзя, зато можно разносить на куски любые строения и сооружения. Никаких баз и ресурсов – на фиг игроку сдался весь этот долбаный менеджмент? Занимаем пехотой защитные сооружения и последовательно отбиваем скриптовые атаки искусственного идиота, насылая на каждый вид техники соответствующее «противоядие», а в минуты передышки уводим технику в укрытие, чтобы восстановить броню. Вуаля! Виктория. Благодаря тучам выпадающих в процессе игрушечной войны окон с подсказками даже человек, сроду не игравший ни во что стратегичнее «Сапера», разберется с игровой механикой спустя первые полчаса игры, что уж говорить о геймерах со стажем.

Ах да, хваленое голосовое управление. Призванное едва ли не свершить революцию, сделав ненужным заучивание десятков комбинаций «хоткеев» и, с другой стороны, уравнять в правах PC-игроков и страдающих от недостатка кнопок на джойпаде консольщиков, на деле оно оказалось забавой пустяковой и не то чтобы очень нужной. В условиях, когда все действия производятся ленивым движением мыши и парой кнопок на клавиатуре, его ценность видится сомнительной. Пару раз для хохмы промычишь в микрофон: «Отряд А, атаковать цель Б», пожмешь плечами: «Ага, работает» и вернешься к традиционному управлению. А еще лучше – к недавней Red Alert 3: там хотя бы не пытаются маскировать китчевый балаган про балалайку-медведЕй-Расею серьезными разговорами о «политических террористах мирового масштаба», обильно приправляя эту ересь маркетинговыми байками о «революции игрового процесса».

ЖАНР: Авиасимулятор **РАЗРАБОТЧИК:** Third Wire Productions
ИЗДАТЕЛЬ: G2 Games **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/israel_sky

НЕБО ИЗРАИЛЯ

ЦЕНА 189 РУБ.

Выход широко разрекламированного аркадного авиасима Tom Clancy's HAWX несколько затмил появление на PC другого качественного продукта, посвященного авиационной тематике. Речь идет о «Небе Израиля» (в оригинале Wings Over Israel) – игре, которая наследует геймплейные принципы своих небезуспешных предшественников Wings Over Vietnam и Wings Over Europe, перенося действие во времена вооруженных конфликтов на Ближнем Востоке, произошедших в период с 1967 по 1982 год. Жанр серьезных авиасимуляторов для энтузиастов из компании Third Wire Productions – тропа хоженая, и сомневаться в профессионализме людей, которые не в первый (и, надеемся, не в последний) раз дарят тебе возможность сесть за штурвал виртуального истребителя, не приходится. Моделирование самолетов и другой боевой техники происходило в сотрудничестве с профессиональными консультантами и под строжайшим надзором хардкорного сообщества; поведение каждой машины аутентично и соответствует реальным образцам и эпохе. На выбор – ряд моделей того времени: F-4E Kurnass, F-15A Baz, F-16A Netz, Kfir C2, Nesher, Mirage IIICJ Shakak. Воевать в небе между тем зачастую приходится с отечественной техникой («МиГи» 17, 19, 21 и 23 моделей, «Ил-28», «Су-7», «Ту-16»); это немного расстраивает, но что делать: историю не перепишешь.

Компьютерные оппоненты дают прикурить и бывалым асам. Хитрый и агрессивный враг вовсе не желает поскорее склеить крылья, дабы потешить игроцкое самолюбие, но напротив, лихо уходит с линии обстрела и умело навязывает борьбу, прежде чем окончательно превратиться в очередную звездочку на фюзеляже. Сюрпризы наподобие заклинившего в ответственный момент пулемета также добавляют сражениям остроты, в том числе выраженной в соответствующих словесных конструкциях.

Если же ты в летном деле новичок (или последнее знакомство с жанром относится к седым временам 8-битного Top Gun), стоит осваиваться постепенно: начинать с одиночных тренировочных вылетов, учиться атаковать неподвижные наземные цели, двигаться в составе пилотажной группы. Как следует во всем разобравшись, можно приниматься и за более серьезные задания.

ЖАНР: Action **РАЗРАБОТЧИК:** Omega Force **ИЗДАТЕЛЬ:** KOEI Corporation
ЛОКАЛИЗАТОР: Новый Диск **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.nd.ru/catalog/products/dynastywarriors4hyper

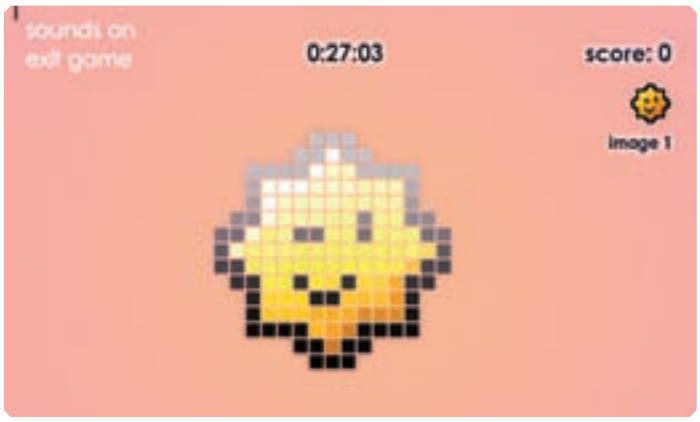
DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

ЦЕНА 299 РУБ.

Давно хотел побывать в шкуре полководца эпохи китайского Троецарствия? Dynasty Warriors 4 Hyper предоставит тебе такую возможность: собирай отряд – и вперед, сильной рукой бывалого вояки отстаивать свое право на землю и хлеб, на которые вновь претендует подлый мерзавец Дзянь Бао.

По духу игра – типичнейший слэшер, брутальный и бескомпромиссный. Тактический элемент сводится лишь к тому, чтобы ловко лавировать между отрядами противника, отбиваясь от слабо вооруженных пезантов, и последовательно уничтожать вражеских демиургов. Лязганье клинков сливается в одну сплошную механическую оду войне; фоном грохочет heavy-metal (традиционная китайская музыка III века н.э.), в качестве вокального дополнения – хоровой животный рев разъяренных и раненых бойцов. Избалованного качественной картинкой и удобствами PC-игрока DW4H вынуждает мириться с рядом малоприятных, но характерных для большинства консольных портов вещей. В комплекте – страшные мутные текстуры, которыми с пола до потолка оклеены уровни игры; гигантские, размером в пол-экрана, шрифты, а в довесок – труднопостижимое управление, дополненное вечно опаздывающей за перемещениями героев камерой. «О, дайте, дайте мне джойпаду, я мой позор сумею искупить», – временами хочется взвыть подобно оперному князю Игорю. Приходится мириться, что ж.

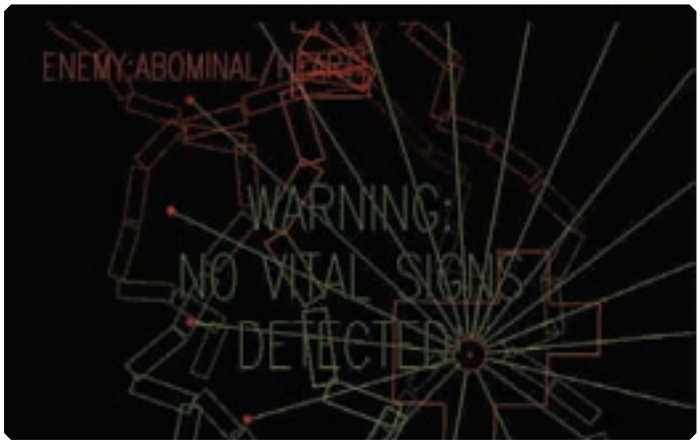
Автор:
Кирилл Перевозчиков



COIGN OF VANTAGE

www.bobblebrook.com/games/coign-of-vantage

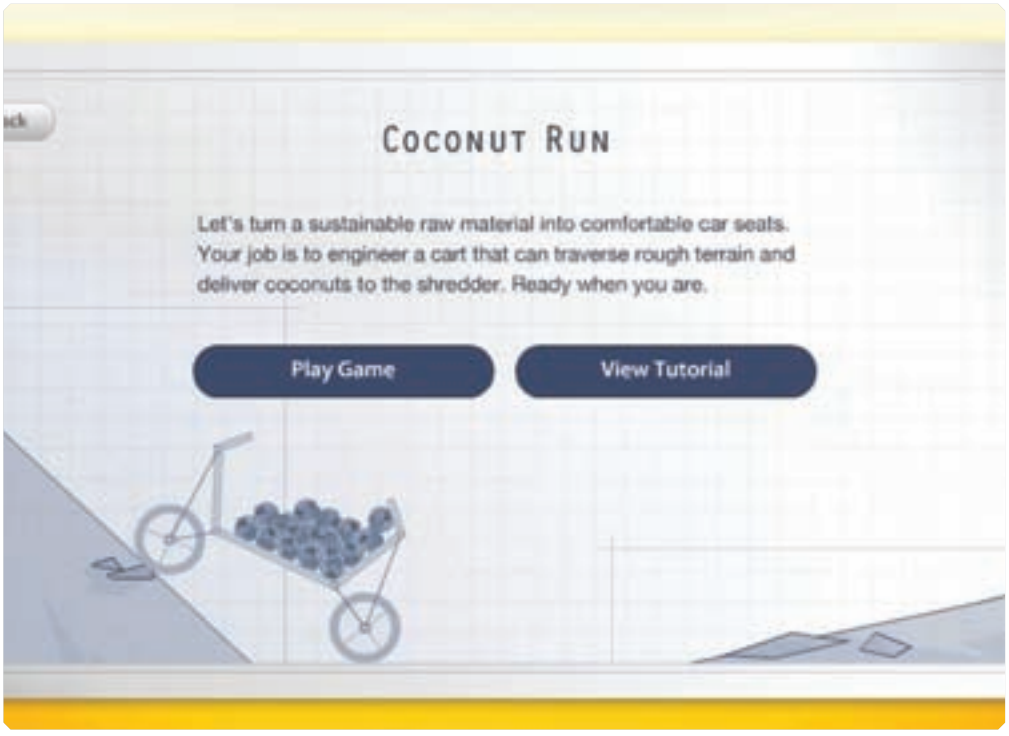
Интересная идея: в полностью трехмерном пространстве рассыпаны разноцветные квадратики, которые нужно двигать в перспективе, чтобы под определенным углом зрения они сложились в маленькую целостную картинку. Авторы говорят, что игра развивает пространственное мышление. По-моему, она развивает только ненависть к производителям компьютерных манипуляторов типа «мышь». Штука в том, что по мере продвижения по уровням нужна такая ювелирная точность в ориентировании пикселей, что даже самая лазерная из всех лазерных мышей в паре с коварно-черным спецковриком пасуют перед почти невыполнимой задачей – сориентировать дурацкие пиксели и уложиться во время, отведенное таймером. Веселенькая музыка начинает раздражать, зубы – беспомощно скрежетать, а организм требует прекратить издевательство. И вот примерно в этот момент должно прийти просветление: почти для всех картинок (а их здесь, кажется, бесконечное множество, потому что всегда новые) существует очень простое решение, которое начинаешь понимать где-то на подсознательном уровне. Что, впрочем, нисколько не отменяет претензии к производителям лазерных мышек. ■



CLEAN ASIA!

www.cactus-soft.co.nr

Игра с обидным для китайцев названием Clean Asia! – яркий представитель моего любимого инди-жанра «куча жутких пикселей яростно мочит другую кучу кошмарных пикселей». На этом статью можно было бы закончить, если бы не пара нюансов. Во-первых, автор игры предпочитает, чтобы его называли Cactus Software, и вообще большой оригинал: для каждой новой ретропародийной аркады (жди, кстати, большой материал про юное дарование из Норвегии в одном из следующих номеров) указывает время разработки и зачем, собственно, все это затевалось. Так вот, Clean Asia! делалась целых два месяца (цифры для других игр варьируются от двух часов до пары недель) специально для какого-то местечкового конкурса – автору даже пришлось придумывать сюжет про злых инопланетян и их маленьких друзей. Итак, в недалеком будущем зло нанесло удар с Луны – сверхдержавы Таиланд и Новая Корея пали, на помощь приходится звать американских военных. Два пилота с ярко выраженными космическими истребителями и, простите, шестым чувством летят, чтобы помочь китайцам. Кончается это, разумеется, жуткой бойней на фоне танцующих лазерных мечей и глупо улыбающихся азиатов. ■



COCONUT RUN

www.ingenuitywelcome.com/game

В о времена моего позднего детства и торжества ранних мобильных технологий у нас в классе огромной популярностью пользовалась Java-игра Gravity Defied. В ней плоский человечек на плоском мотоцикле пытался преодолеть горы, мечтающие выглядеть объемными. В ходу была аккуратная физика, и нужно было очень точно нажимать на кнопки мобильника, балансируя, разгоняясь, прыгая через пропасти, – только чтобы пересечь финишную черту без единого падения. Потому что каждая унизительная надпись Crashed означала, что нужно начинать сначала. Я знал человека, который две недели пытался пройти трассу с названием 100%, а о треке Pillar вообще ходили легенды: новичкам он казался непроходимой жутью, хотя там всего-то и надо было, что хорошо разогнаться.

Время шло: мобильные игры стали все чаще ассоциироваться с портативными приставками, а бедную Gravity Defied тем временем распотрошили и выпустили 1500 «фанатских продолжений» – с новыми (абсолютно, как правило, чудовищными) треками и дерзкими логотипами, наспех намалеванными в Paint: «SuperMisha представляет». Мы тогда, кстати, и не подозревали (а многие – и до сих пор), что все пошло от компьютерной забавы Elastomania, для которой до сих пор выпускают новые уровни, где тоже про мотоциклы и препятствия.

К чему я все это? А вот к чему: обозреваемая флеш-забава Coconut Run – это вылитая Gravity Defied, в которой оставили один-единственный уровень и дали игроку самому конструировать средство передвижения. Есть еще один важный нюанс – нам нужно довезти до конца трека кокосы. В тележке. Или что там получится в итоге – простор для самовыражения просто огромнейший. Есть некие примитивы (по которым просчитываются коллизии) – невидимые кружки произвольных размеров, на них соответственно крепятся детали, чудо на колесах собирается и торжественно нажимается кнопка «Отпустить кокосы». Я, честно говоря, ни в одной игре еще не видел кнопку «Отпустить кокосы», по-моему, это очень круто (еще есть кнопка «Сдаться», но это уже не так интересно). Кокосы тем временем падают на наш грузовой автомобиль (и каким-то образом там закрепляются, если ты предусмотрел для них место), и дальше начинается сосредоточенное веселье – в идеале к финишу нужно прийти, не уронив ни единого кокоса. Подобная издевательская постановка вопроса вдохновляет на действительно интересные машиностроительные решения – причем неизменно приходится идти на компромисс между тележкоманевренностью и кокосовместимостью. На некоторых форумах даже умудряются соревноваться в красоте получившейся тележки – дикие люди, право слово. ■

COCONUT RUN – ЭТО ВЫЛИТАЯ GRAVITY DEFIED, В КОТОРОЙ ОСТАВИЛИ ОДИН-ЕДИНСТВЕННЫЙ УРОВЕНЬ И ДАЛИ ИГРОКУ САМОМУ КОНСТРУИРОВАТЬ СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК СЕДЬМОЙ

В современной игровой индустрии всегда найдется место искусству. И самое главное: чтобы начать создавать собственные виртуальные миры здесь и сейчас, тебе не нужно ничего недоступного. Недорогой компьютер, по возможности хороший планшет, понравившийся софт и – огромное желание создать что-то свое, уникальное и очень личное. Новые игровые вселенные уже ждут своих творцов, дерзай. И я уверен, все у тебя получится!

В этом номере ты найдешь уникальные откровения художников «Disciples 3: Ренессанс» и первые сведения о старте игровых Олимпийских игр Dominance War IV, включая дебютную вылазку в рамках мини-соревнований – своего рода разогрев перед основным блюдом. А вот самоучитель по созданию Огромного и Могучего Вампира в студийных условиях (Demigod) оказался верен своему имени и не поместился в закромах нашей рубрики, переехав в следующий номер.

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными игровыми проектами в качестве художника по текстурам и окружению (environment artist). Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Вместе с Фредом Хулквистом (Fredrik Hultqvist), идеологом и автором Dominance War, принимал участие в продвижении и разработке Dominance War III. В данный момент свои усилия направляет на то, чтобы сделать CGTalk.ru` MAGIC Next-Gen и Dominance War IV такими, какими хотели бы их видеть художники во всем мире. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Очень ждет выхода игры Damnation (Blue Omega /Liquid Development/ Codemasters).

DISCIPLES 3: СОЗДАНИЕ МИРА

Визуальный стиль «Disciples 3: Ренессанс» во многом перекочевал из предыдущих, легендарных уже серий игры. Мрачная, готическая атмосфера родом именно оттуда, из мира оригинальной вселенной, придуманной канадцами из Strategy First еще в конце прошлого тысячелетия. Но в третьей части, задумывавшейся как настоящее перерождение серии, разработчики из московской студии .dat поставили новую цель – проработать мир игры настолько детально и подробно, насколько хватит их фантазии и сил. Помимо полноценного перехода в 3d было создано просто огромное количество уникальных орнаментов для каждой из рас. Разработчики вдохновлялись настоящими средневековыми соборами из самого центра Европы и пролистали тонны литературы по готическому стилю. Полученными знаниями они с удовольствием поделились с нашими читателями, рассказав о том, как создавалась графика для столь ожидаемого отечественного проекта!

РАССКАЗЫВАЕТ ЭДУАРД БОРИСОВ

ЭДУАРД БОРИСОВ
Ведущий художник студии .dat. В игровой индустрии свыше пяти лет, в Disciples 3 занимался созданием городов, арен и арт-контента для будущих дополнений! Создавал окружение, эпические города. Любит свою супругу, обожает пятницу, пиво и пленэры, проводя осенью время по уши в грязи в лесной чаще вместе с этюдником. Любимая стилистика – мрачная, грязная, ржавая, в подтеках, короче – стилистика Disciples как идеал.

МРАЧНЫЕ КОМИКСЫ

Фотореализм в визуальной части был обязателен как продолжение и следование стилистике предыдущей Disciples. Так называемая мрачноватая комиксность во многом перекочевала и в третью часть. Это выражается в некоей пафосности персонажей, в манере их двигаться и их визуальном облике. А вообще фотореализм, каким его видят игроки, был выбран потому, что именно так можно было максимально точно передать мрачную готическую атмосферу.

Тут все-таки считаю нужным уточнить кое-что о «фоториле». Если говорить просто, то фотореализм в играх – это когда человек смотрит на картинку и признает ее реалистичной, хотя, разумеется, там не все «как в жизни». Такой эффект достигается множеством методов. Например, использованием фотографий для различных текстур, а также имитацией фототекстур. В Disciples 3 мы использовали множество снимков для создания, например, Имперского города. Как правило, у художников, которые работают с текстурами, есть свои громадные библиотеки данных, в которых хранятся тысячи фотографий и текстур собственного производства. Там есть все, что может понадобиться в создании того или иного объекта: дерева, камня, забора, здания и его элементов. К примеру, я лично использовал большую коллекцию текстур, которую привез из поездки в Чехию. Особенности местной архитектуры позволили мне брать буквально каждый дом и использовать его в работе. Но чистый реализм, конечно, никого в играх не интересует, так что определенная доля условности в игре присутствует. Тем более учитывая наш жанр пошаговой стратегии, где проработка абсолютно всех деталей и областей, которые, возможно, игрок никогда не увидит, невыгодна. Но все равно иногда жалко, что приходится жертвовать чем-то, что мило сердцу. Например, проработкой персонажей. Нам хотелось бы уделить больше внимания одежде героя, ее деталям, но это нецелесообразно и в плане производительности, и в плане затрат времени на изготовление такой модели.

Одна из главных изюминок визуального стиля игры – орнаменты. Для всех трех рас они разрабатывались внутри студии и впоследствии использовались художниками для текстур при создании архитектуры, нарядов персонажей. Если посмотреть на библиотеку орнаментов, то видно, что все они классически фэнтезийные и для каждой расы есть свой набор узоров, но все они объединены общей стилистикой. Например, у демонов они агрессивные, в них задействовано переплетение множества разнообразных исковерканных колючек и шипов, у Империи орнаменты более строгие, классические, а у эльфов утонченные и изящные.

ИМПЕРСКИЙ ГОРОД

Изначально, когда я приступил к работе и увидел модели юнитов, скетчи домов, которые были нарисованы для Имперского города, у меня возникло определенное его видение, но предложенная мной стилистика была скорее эльфийской. Поэтому в процессе она претерпевала множество изменений именно в своей концепции. В итоге та версия города, что попала в игру, была навеяна мрачностью истории Империи, пребывающей в упадке, живущей с последней надеждой на возрождение. Интересно, что саму атмосферу я увидел

Нас ожидают настоящие эпические сражения на улицах Имперского города.

в реальности, гуляя на даче с супругой. Погода была такая, что все вокруг нас было очень загадочным, туманным, с очень мягким освещением, с накрапывающим дождем. И меня настолько захватило это состояние природы, что я понял, что это реально то, что нужно для Имперского города. Дело оставалось за малым – перенести мое видение на то, что уже было создано для нашего города, и подвести все к общей стилистике. Это оказалось легко сделать, так как у меня имелась действительно богатая коллекция текстур из Чехии, которые идеально ложились на общую концепцию. Преимущественно я использовал текстуры с фотографий собора святого Витта и немного с Карлова моста. Естественно, нужно учитывать, что идеальных готовых фототекстур нет, каждую приходится дорабатывать, собирая по надобности одну нужную из нескольких. И соответственно текстуры формируешь из того, что у тебя есть. Получается как бы обратная связь – с одной стороны, ты фотографируешь то, что хочешь задействовать при изготовлении нужной текстуры, с другой – используешь то, что у тебя уже есть. В конце концов, город удался неспокойным, тревожным за счет атмосферы, которая получилась, возможно, чересчур гармоничной и цельной. Нам даже пришлось выделять различными способами ключевые здания и постройки, чтобы игрок сразу обращал на них внимание. После того как город смоделировали в полном 3d, туда необходимо было вдохнуть жизнь (движение!). Самый очевидный способ – добавление разнообразных партиклов: частиц, которые игроки обычно называют анимацией. Это красочные взрывы, магические эффекты, погодные явления типа дождя и тумана и т.д. При этом все формирует друг друга: ты делаешь модели, зная, какие у тебя будут партиклы, куда и как их можно расставить, а сами партиклы делаешь, исходя из модели, которая у тебя получается. Все взаимосвязано. В идеале должен получиться скетч с тем или иным эффектом. Но далеко не всегда получается сделать именно так, как придумал художник, иногда нарисованный эффект не смотрится на готовой модели или его невозможно воплотить технически. В Disciples 3 мы смогли сделать практически все запланированные партиклы. Все, что не смогли, – это вопрос сроков или ограничения производительностью и минимальными системными требованиями «железа». И именно партиклы мы переделывали несколько раз, при том, что архитектуру и структуру города почти не трогали.

РАССКАЗЫВАЕТ НИКОЛАЙ КОВАЛЕВ

НИКОЛАЙ КОВАЛЕВ

Ведущий художник компании .dat. По образованию архитектор. В игровой индустрии почти четыре года (ровно столько идет проект Disciples 3). Занимался текстурингом персонажей, концепт-артом для персонажей и городов, интерфейсами, промоартом. Любит спорт и вкусную здоровую пищу. Любит рисовать и палеонтологию.

Diffuse-текстура здания. Создана из нескольких десятков самых различных фотографий.

СОЗДАНИЕ ГОТИЧЕСКОГО СОБОРА

Я расскажу тебе о том, как создавался собор. Это такое массивное здание в ветке «хилеров» (имперских лекарей). Поскольку стилистика всей игры отсылает нас к временам европейского Средневековья плюс имеются явные отсылки к средневековому католицизму, я взял за основу готический стиль. Для религиозных построек в стиле готика, например соборов, есть совершенно определенные правила, по которым они создаются. Во-первых, это базиликальный тип здания, в котором есть три нефа: один центральный и два боковых. Я использовал некое подобие аркбутанов и контрфорсов. В готике центральный неф перекрывался куполом, а у купола есть распор, где использовалась специальная система арочных элементов, которые называются аркбутанами. Они упираются в последовательность контрфорсов, компенсируя таким образом нагрузку на стены. Кроме того, это придает готическим соборам более ажурный и нарядный вид. Во-вторых, готика очень богата орнаментально.

Поэтому в своей постройке я использовал все, что отличает готику как архитектурный стиль. Отдельные элементы, например большая «роза» на фасаде. И, естественно, крестообразная схема в плане. Это классика для любого, кстати, не только готического собора, но и ортодоксального, православного собора, с небольшим отличием в форме креста: латинский крест более вытянутый.

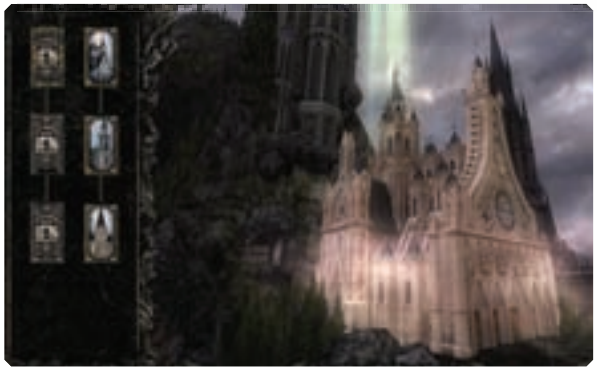
Но я, естественно, не могу взять и просто скопировать, например, собор Парижской Богоматери или Руанский собор. Да, конечно, будет сходство, потому что схема та же самая. Но я все-таки немного изменил классическую схему, и отсюда различия. То есть соригинальничал, с одной стороны, а с другой стороны, мне не хотелось копировать в точности до последнего кирпича. Мы же делам не историческую игру, а фэнтезийную. То есть если я беру за основу какой-то стиль, это не значит, что я обязан его в деталях копировать.

Что я сделал потом? Я нарисовал для себя несколько рабочих эскизов, которые были нужны просто для моего собственного понимания, как это должно быть, как должно выглядеть. Когда я уже определился с общей идеей храма, я изготовил грубую болванку. В трехмерном редакторе выполнил модель, а затем отрендерил ее. По ней в Corel Painter создал линейный рисунок, в котором отразил детали и различные декоративные элементы. А потом отдельным слоем я сделал покраску, чтобы было понятно, какого цвета храм, какой материал брать текстурщику в дальнейшей работе.

Черновой скетч, отражающий задумку художника.

Грубая трехмерная болванка.

Финальная модель с текстурами перед вставкой в движок.



А вот собор уже в игре. Таким мы его и увидим очень скоро.

DOMINANCE WAR IV: ПЕРВАЯ КРОВЬ.

До начала основного сражения на момент подписания этого номера оставались считаные дни… Тема текущего года Dominance War и старт крупнейшего игрового конкурса года начнется в ночь с 12 на 13 марта 2009 года. А пока – февраль прошел под знаком первого мини-конкурса, посвященного генералам.

Интересное нововведение DW IV в виде девятидневного мини-соревнования понравилось очень многим художникам – такая разминка пальцев перед многодневным марафоном или, как вариант, импровизированная проба сил крупнейших команд-стран. Забегая вперед, хочу сказать, что отечественная сборная СНГ, базирующаяся на онлайн-портале CGTalk.ru, выступила очень достойно, порадовав всех обилием качественных и интересных работ в 2D- и 3D-номинации! Вдвойне отрадно, что среди конкурсантов есть немало читателей «РС ИГР» и тех, кто именно благодаря нашему журналу узнал и вступил в мировую арт-войну в этом году. Спасибо вам, друзья!

Что нужно было сделать? Все очень просто. В 3D-номинации каждому участнику на выбор предоставлялась одна из трех трехмерных низкополигональных болванок. Задачей было превратить грубую серую модель в конфетку путем добавления карт нормалей и текстур, а также 500 полигонов по усмотрению художника. Основная работа заключалась в создании крайне детализированной высокополигональной модели на основе этой болванки в средствах цифрового скульптинга – в Zbrush, или Mudbox, или 3D-Coat. Полученную красивую модель мы запекали в карту нормалей и рисовали качественные текстуры diffuse, specular и по желанию – glow (свечение). Рабочая атмосфера на форуме, где ковались генералы нашей сборной, способствовала творчеству – Михаил Иваненко, командор 3D-команды, да и вообще все конкурсанты поддерживали друг друга и словом, и делом. Результат девятидневного творчества наших художников перед тобой.

ГЕНЕРАЛЫ, КОТОРЫЕ ПОВЕДУТ НАС В БОЙ ЗА МЕДАЛИ В 3D-НОМИНАЦИИ

Генерал Ашерон
Вадим «Molotov» Бахлычев
Москва

Генерал Гризли
Алексей Климов
Омск

Генерал Каруман
Михаил «Krot_Art» Иваненко
Москва

Генерал Звездного флота
Роман Хренов
Нижний Новгород

Генерал Кеймен
Тамара Салатова
Москва

Генерал Грорг
Иван Буторин
г. Лесной, Свердловская обл.

Генерал Маусов
Илья Борисов
Берлин

Железный Генерал
Никита Волобуев
Красногорск

Генерал Рептило
Константин Середа
Алма-Ата

Генерал Прад
Анатолий Драгунов
Саратов

Генерал Вельзевул
Владимир Воронов
Воронеж

Генерал Хоррокс
Андрей Симонов
Москва

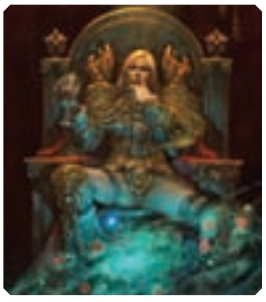
Пророк
Дмитрий Тамко
Ташкент

ГЕНЕРАЛЫ, КОТОРЫЕ ПОВЕДУТ НАС В БОЙ ЗА МЕДАЛИ В 2D-НОМИНАЦИИ

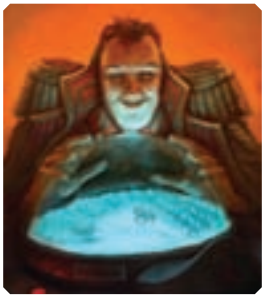
В 2D-номинации правила были чуток свободнее – никаких стартовых площадок не давалось, необходимо было нарисовать своего генерала, учтя специфику команды. Все остальное – на твое личное усмотрение!

Мини-соревнование завершилось, и о финалистах мы узнаем очень скоро. Теперь впереди – основное сражение! Зажимаем кулачки.

Генерал
Чупров Дмитрий
Москва



Генеральша Атриан Хавок
Елена Беспалова
Москва



Космодемьян Ессорионыч Старобогатов
Богдан Габелко Москва

Главком Леденец
Алексей Егоров
Якутск

Генерал Триплскар
Руслан Свободин
Санкт-Петербург

Маршал Хакрид Корбю
Павел Савчук
Киев

Генерал Модус
Максим Шаговиков
Москва

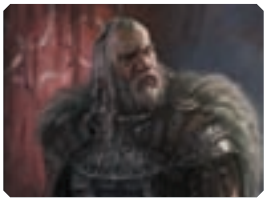
Воевода Ратибор
Александр Саблин
Санкт-Петербург

Карая Леда
Татьяна Ветрова
Санкт-Петербург

Генерал Лафид
Владимир Зырьянов
Якутск

Моисей. Другая история
Strain
Краснодар

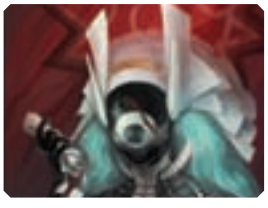
Генерал Лейи
Елена Русович
Кировоград



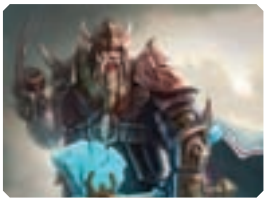
Генерал Хоггвандилл
Анастасия Овчинникова
Москва

Генерал Тодеус
Константин Вавилов
Москва

Мертвая улыбка
Николай Попов
Якутск



Микото Ома
Надежда Жубрева
Москва



Генерал Ангхорн
Александр Ворошев
Москва

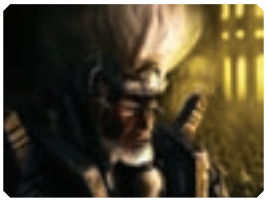
Командир Родан
Дмитрий Клюшкин
г. Долинск, Сахалинская обл.

Генерал Соулофф
Гориславб Мастеров
Кинешма

Генерал Потапов
Рафис Хузин
Набережные челны

Зу Лугал – Мудрый Царь
Павел Майборода
Красноярск

Дядя Джо
Николай Ковалев
Москва



Генерал Элементуриан
Михаил Мазулев
Москва

Генерал Тупая Башка
Евгений Родыгин
Владивосток

Северес Нерожденный
Алексей Гончаревич
Минск

НАШИ ЛЮДИ

В Когда работаешь над любым творческим материалом, будь то концепт нового автомобиля или рубрика в журнале, крайне важно знать, насколько это нужно аудитории. Именно тем самым людям, ради которых ты и делаешь свою работу. И вдвойне интересно узнать именно этих самых людей – тех, что в начале каждого месяца ждут свежий номер «РС ИГР», чтобы наконец купить его в ближайшем киоске, принести домой и там, в уютной обстановке, смаковать страницу за страницей... Признаюсь, именно так я сам поступал (и все еще поступаю) на протяжении последней дюжины лет – начинал еще в 1997 году со «Страны игр», потом переключился на «РС ИГРЫ», с дебютной обложкой Half-Life 2 от великого Анри.

В рамках данной ежемесячной страницы мы будем рассказывать о достижениях наших читателей. Чтобы каждый из нас понял, что он не один, что мы вместе и что каждый из нас талантлив и интересен по-своему. Нам есть что рассказать и показать вам, друзья, а тебе, дорогой читатель, есть что показать и рассказать нам, твоей редакции.

РЕДКИЙ ПРОЦЕНТ

Ни для кого не секрет, что журналы о компьютерных играх пишутся в первую очередь мужчинами и для мужчин (мальчиков, пацанов, парней, юношей – нужное подчеркни). Процент читательниц крайне мал, с этим ничего не поделаешь (но нам пишут и девушки, причем они негодуют, что в журнале так мало уделяется места девчачьим играм). Еще меньше девушек-читательниц любят и хотят создавать свои виртуальные миры в играх. Но по крайней мере теперь мы знаем: из сотни тысяч людей по всему СНГ, которые открывают свежий номер «РС ИГР» каждый месяц, у нас есть одна постоянная читательница, которая помимо обзоров и спецов активно интересуется компьютерной графикой и мечтает связать свою жизнь с игровой индустрией. Вера Юрасова начала читать Правильный в 2004 году, а сейчас открывает мир игровой трехмерной графики. Ей слово:

«Не знаю, сколько геймеров мечтает принять участие в создании игры, но знаю то, что я из их числа. Еще знаю то, что ненавижу программировать (школа отбила все желание), но вот делать трехмерные модели – совсем другое дело... А когда увидела рубрику «Мастер Лоуполи», просто села, запустила 3ds max и стала проходить «Боевое крещение». Ну и пошло-поехало... Для меня теперь «Лоуполи» – учебник, кладезь новых идей и всегда свежие новости с фронта компьютерной графики. Очень часто появляются своевременные советы, новый толчок для улучшения или продолжения какого-либо «шедевра». Прочитала и попробовала поучаствовать в отборочном туре к Dominance War IV, посмотрим, что будет дальше. Раньше я и не думала, что есть сила, способная с такой легкостью отвернуть меня от игр и усадить заниматься чем-то другим. Оказалось, есть!»

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В прошлом номере рубрики мы допустили нелепую ошибку – следует читать ФИО художника как Максим Шаговиков. Уточняя этот момент, мы выяснили, что Максим является давним читателем «РС ИГР», выступает в Dominance War IV за отечественную сборную и с удовольствием готов рассказать нам о том, что стимулирует его на новые подвиги.

«Мне 22 года, все свободное время посвящаю рисованию и любимой девушке. Увлекаюсь спортом, иногда играю в футбол. Люблю свежий воздух, хорошую музыку, real-общение, интересных и творческих людей. Постоянно экспериментирую, поэтому редко удается довести до ума тот или иной макет. Одна из первых законченных работ – «Скафандр», который рисовался для «файта» на форуме Frozen Astronaut (RIP). В защитном стекле скафандра хотелось отразить частичку другого мира, оставив некую тайну, загадку для зрителя. Пользуясь случаем, хочу пожелать удачи нашей дружной команде CGTALK.RU в нелегком арт-сражении этой весной!»

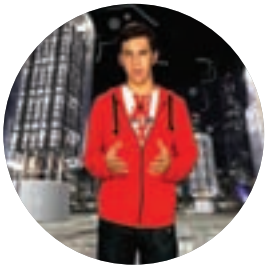
От всей души желаем успехов тебе, читатель, во всех творческих начинаниях! Обязательно ждем твоих рассказов, работ или просто мыслей на BeyondDark@mail.ru с пометкой «Мастер Лоуполи». Узнав друг друга, мы сможем сделать твой любимый журнал лучше. Спасибо, и до скорой встречи!

Смотри в апреле на gameland.tv

Проходняк

Главная программа о секретах и прохождении игр смело шагает по головам лидеров хит-парадов. На этот раз в операционной сурового хирурга ЭЙСА без всякой анестезии препарируются сразу три шедевра: Resident Evil 5, Killzone 2 и Ninja Blade. Все секреты будут раскрыты, и никто не уйдет обиженным.

Еженедельно, в среду
08.20/14.20/20.20/02.20/



Техно

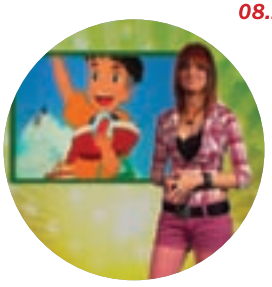
В плане новостей из мира высоких технологий зрителей ждет несколько сюрпризов. Вы увидите серию анонсов от Apple, рассказ о новинках, представленных на одной из европейских технических выставок, внимательный анализ новой мобильной линейки Nokia и самые горячие модели ноутбуков и нетбуков весны этого года. Помни, о дате начала вторжения роботов ты узнаешь только из официального органа вещания всех механических существ – из программы «Техно».

Ежедневно в 08.55/10.55/12.55/14.55/
16.55/18.55/20.55/22.55/00.55/02.55/

Банзай

Очаровательная Кигури все глубже погружается в мир японской анимации и культуры. Вас ждет рассказ о новом проекте создателей Ghost in the Shell – The Sky Crawlers, подробности третьего сезона XXX Holic и обрывистые сны меланхоличной Харухи. А также в каждом выпуске самые необычные новости из Японии, обзоры горячих сериалов и видео одной из популярных групп Страны восходящего солнца.

Еженедельно, в четверг
08.20/14.20/20.20/02.20/



Игровой невод

Самые горячие игровые видео недели станут еще горячее. Ведущая десятки Кигури с каждым выпуском становится все лучше, заставляя зрителей переживать весь спектр эмоций: от восторга до удивления. Только в игровом неводе можно узнать о главных играх нового сезона и получить эстетическое наслаждение.

Еженедельно, во вторник
08.20/14.20/20.20/02.20/

Информацию о подключении требуйте
у вашего регионального оператора

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

Это кажется невероятным, но Darkfall Online, находившаяся в разработке восемь лет, наконец-то увидела свет. Впрочем, у игры пока всего один сервер, а ее создатели не торопятся открывать новые миры и крайне неохотно выпускают в продажу дополнительные партии ключей активации аккаунтов. То ли сами разработчики не уверены в успехе своего детища, то ли они не готовы принять большое количество пользователей, но попасть в игру достаточно проблематично. Да и с технической стороны там сейчас не все ладно. Поэтому мы решили повременить с рецензией и рассказать о Darkfall Online в одном из ближайших номеров.

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

Free Realms: сенсация в мире детских ММО?

FREE REALMS

Компания Sony Online Entertainment объявила о приеме заявок на участие в тестировании онлайновой игры Free Realms. Открытый бета-тест стартует в начале апреля. Записаться можно здесь: www.freerealms.com. Игра ориентирована на детей 9–14 лет, но, сам понимаешь, толку от совсем юных геймеров немного, поэтому нужна помощь и «ветеранов».

Не спеши записывать Free Realms в категорию малоинтересных затей. Как раз наоборот, многие считают, что этой ММО суждено стать настоящим событием. SOE пытается привлечь целые семьи и не скупится: проработка мира Free Realms и общая шлифовка игры – прямо как у World of Warcraft. Возьми проект на заметку: он бесплатный, с необязательными боями, огромными просторами для исследований, сотнями мини-игр и к тому же нетребователен к «железу». ■

MMORPG СО СЧАСТЛИВЫМ КОНЦОМ

Война окончена, всех распустили по домам.

В се серверы онлайновой игры Tabula Rasa были отключены 28 февраля. Фантастическая MMORPG от космического туриста Ричарда Гэрриотта (Richard Garriott) прожила чуть дольше года, так и не став по-настоящему популярной. Однако небольшая сплоченная армия фэнов у Tabula Rasa все-таки образовалась, немало игроков присоединилось к ней за месяц до закрытия, когда игра стала бесплатной.

Надо отдать должное разработчикам из Destination Games, они превратили закрытие MMORPG в настоящий спектакль. Большинство многопользовательских игр не имеют конца, а вот Tabula Rasa получила грандиозный финал. За день до отключения серверов геймерам было разослано письмо с призывом сплотиться для отражения масштабной атаки инопланетян. Командование землян заявило, что, если не удастся отразить нападение, придется использовать секретное оружие, которое уничтожит всех.

Разработчики готовили игроков к последней схватке. За две недели до конца со всего высокоуровневого оружия и обмундирования были сняты ограничения по использованию. Геймеры также стали получать больше опыта за квесты, и прокачка ускорилась в несколько раз. Поэтому, когда 28 февраля разразилась великая битва, земляне были готовы. Пришельцев удалось победить без использования смертельного оружия. Однако как следует отпраздновать победу не удалось – вскоре после завершения сражения все игроки получили сообщение: «Связь с сервером потеряна». Прощай, Tabula Rasa. ■

Человечество победило!

Генерал Бритиш руководил действиями землян прямо из космоса.

GUILD WARS 2 НЕ ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ

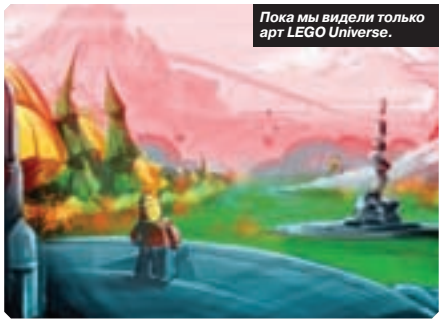
В данный момент Aion — одна из самых популярных MMO в Корее.

«Линейка» кормит NCsoft.

Пока западные издатели жалуются на трудную жизнь в условиях мирового кризиса, южнокорейская компания NCsoft продолжает зарабатывать. Из недавнего финансового отчета следует, что в 2008 году доходы компании по сравнению с 2007-м выросли на 5 процентов, а чистая прибыль составила 18.4 миллиона долларов. Главными кормильцами NCsoft остаются две части Lineage, выручка от которых составила 74 процента доходов компании. Отлично стартовала фэнтезийная MMO-ролевка Aion: The Tower of Eternity, запущенная полгода назад (пока только в Южной Корее). В последнем квартале 2008 года она принесла создателям больше денег, чем City of Heroes или Guild Wars. Также был зарегистрирован рекорд: 239 тысяч корейцев одновременно находились онлайн в Aion. Несмотря на успехи, в NCsoft предпочитают не рисковать и снижают расходы. Из офисов в США и Европе будет уволено около 100 сотрудников. Компания также потеряла интерес к небольшим казуальным проектам, решив сосредоточиться на крупных MMO. Таких как Guild Wars 2. Вынуждены огорчить поклонников этой вселенной. Согласно официальным бумагам из NCsoft, сиквел Guild Wars выйдет в 2010 или даже в 2011 году. Если помнишь, разработчики обещали начать бета-тест игры в конце 2008-го, поэтому все ждали, что Guild Wars 2 появится под занавес этого года. Увы и ах. Разработчики из студии ArenaNet оправдываются, утверждая, что никогда не называли дату релиза Guild Wars 2. Когда доделают, тогда и выпустят. ■

НЕГОСТЕПРИИМНЫЙ LEGO-МИР

LEGO Universe, страна вечного счастья.


Пока мы видели только арт LEGO Universe.

Дети всего мира возрадовались, когда летом 2007 года датская компания The LEGO Group и студия NetDevil анонсировали онлайновую семейную игру LEGO Universe. Еще бы, ведь кто не любит лучший конструктор на Земле! Впрочем, проектом заинтересовались и многие взрослые, вдохновленные качеством недавних LEGO-игр по мотивам «Звездных войн», «Индианы Джонса» и «Бэтмена». Разработчики рассказали, что в основе LEGO Universe не популярность каких-либо лицензированных персонажей, а детальки конструктора. Вместе игроки смогут построить из них что угодно, даже свой собственный LEGO-мир.
Ожидалось, что игра выйдет в конце прошлого года. Затем издатель передвинул дату релиза на 2009-й. А на днях стало известно, что LEGO Universe не стоит ждать в течение ближайших 12 месяцев. Представители The LEGO Group туманно называют причины задержки: намекают на мировой кризис и необходимость все сделать по уму. Новая дата выхода не объявлена, хотя сказано, что проект задержан «ненадолго». Надеемся, дополнительное время пойдет на пользу LEGO Universe. ■

Удачи, Джефф!

ТАЙНЫ BLIZZARD

В декабре 2007 года генеральный директор Blizzard Entertainment Майкл Морхейм (Michael Morhaime) подтвердил слух о том, что его компания начала работу над новой онлайновой многопользовательской игрой. С тех пор мы узнали лишь то, что проект сильно отличается от World of Warcraft. Поговаривают, Blizzard может быть занята созданием консольной MMORPG. А совсем недавно стало ясно, насколько важна новая игра для компании. Ведущий дизайнер World of Warcraft Джеффри Каплан (Jeffrey Kaplan) оставил свой пост, чтобы «трудиться над нашей будущей, неанонсированной MMO». Предположительно ее представят в августе на BlizzCon 2009. ■

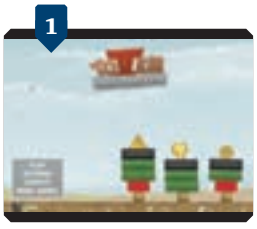
Чудеса – Quake в браузере.

QUAKE В «ОКОШКЕ»

24 февраля этого года случилось... нет, не страшное, а давно уже ожидаемое: стартовало открытое бета-тестирование бесплатного браузерного шутера Quake Live. Конечно, ребята из id Software ожидали наплыва желающих тряхнуть стариной и юнцов, еще не знакомых с Quake 3 Arena, но спрос оказался выше всех ожиданий. Буквально за шесть часов было зарегистрировано 113 тысяч новых аккаунтов. Серверы не были готовы к подобной нагрузке, и разработчикам пришлось организовать геймеров в очереди. Время ожидания начала матча доходило до полутора часов. Сейчас все улажено, очереди ликвидированы, желающие получили доступ к игре. Заходи на www.quakelive.com, регистрируйся и начинай охоту. ■

Автор:
Иван Гусев

ЛЕКАРСТВО ОТ СКУКИ



TOTEM DESTROYER 2

PORTAL DEFENDERS

MIRROR'S EDGE 2D

THE SPACE GAME

GROW TOWER

В ОЧЕРЕДНОЙ ПОДБОРКЕ ФЛЕШЕК НАШЛОСЬ МЕСТО ДЛЯ ПАРЫ СИКВЕЛОВ, ПРОЕКТА ПО МОТИВАМ, РЕТРОМОРДОБОЯ И ВСЕГО ЛИШЬ ОДНОЙ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ, У КОТОРОЙ, ЕСЛИ ПОКОПАТЬСЯ, ТОЖЕ ХВАТАЕТ ИСТОЧНИКОВ ВДОХНОВЕНИЯ. ВПРОЧЕМ, НЕ БУДЕМ ЗАНУДАМИ – ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ ФЛЕШКИ ДОСТОЙНЫ ВНИМАНИЯ ВЗЫСКАТЕЛЬНОГО ГЕЙМЕРА И СКРАСЯТ ТОСКЛИВЫЙ ВЕЧЕР.

Totem Destroyer 2 в разы лучше оригинала.

TOTEM DESTROYER 2

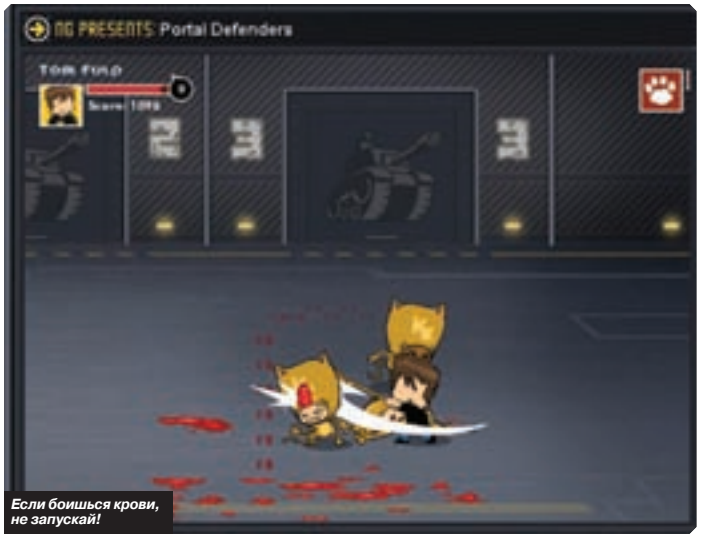
- **АДРЕС:** www.armorgames.com/play/3134/totem-destroyer-2
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 1756kb
- **ОЦЕНКА:** 5

Полгода назад мы рассказали о Totem Destroyer, отличной флеш-игре, в которой как нигде важно умение держать баланс. Нужно было опустить золотого идола на поверхность, убрав из-под него все блоки. Падение на землю каралось рестартом уровня. Как ты уже догадался, мы напомнили о Totem Destroyer не просто так, а по случаю выхода продолжения. Первая часть была очень неплохой, но вторая – в разы лучше. Экспедиция за золотыми божками продолжается, и мы находим все более странные конструкции, составленные из блоков с необычными свойствами. Помимо взрывающихся и скользких есть даже летающие – они могут унести идола в небеса, если снять с них груз. Изменились и сами тотемы. У каждого свои физические данные: идолы отличаются не только размерами, но и весом, а также формой: встречаются треугольные и круглые (не дай им скатиться). Уровни в Totem Destroyer 2 могут быть решены разными методами. Эксперименты приветствуются!

PORTAL DEFENDERS

- **АДРЕС:** www.newgrounds.com/portal/view/484931
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1423KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Portal Defenders – игра, прямо скажем, суровая. Не показывай ее своему брату-детсадовцу. Потому как кровь тут так и хлещет, и расчлененка имеется, и вообще насилие процветает. Перед нами классический «наваляй им всем» в духе Double Dragon. Твоя задача – защитить некий портал от злобной нечисти. Возможно, это и не так – сюжет в Portal Defenders даже не рудиментарен, он отсутствует напрочь и излагается, собственно, в названии игры. Несмотря на кажущуюся простоту, флеш-забава сделана с душой. Выбираешь себе бойца и заступаешь на службу – отбивать вражьи атаки. Ага, какие-то подозрительные типы появились. Клавишей A наносим удар, кнопкой D бросаем бомбу, S – прыжок. Вот и весь инструктаж. Каждую атаку супостата венчает появление босса, здорового качка, не брезгующего пользоваться грязными приемами. Portal Defenders совсем непростая. Победить тяжело, бросить игру еще сложнее. Мучайся… в смысле, наслаждайся.



Если боишься крови, не запускай!

MIRROR'S EDGE 2D

АДРЕС: www.mirrorsedge2d.com
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: высокая
РАЗМЕР: 1996KB
ОЦЕНКА: 5

Паркур-экшен Mirror's Edge 2D появился в интернете прошлой осенью, одновременно со своей старшей трехмерной сестрой. Проект Брэда Борна (Brad Borne), благословенный издателем – Electronic Arts, быстро развивается, недавно обзавелся собственным сайтом и вот-вот выйдет из стадии «беты». Пока мы имеем три уровня, парочку трасс для скоростного прохождения и один секретный режим (доступ к нему получаешь, собрав все документы на уровнях).
Уже сейчас можно сказать: Mirror's Edge 2D – та самая Mirror's Edge, о которой мы мечтали. Быстрая, четкая, драйвовая игра. Да, она двухмерная, зато в ней чувствуешь скорость, а трюки исполняются естественно. Нужно только бежать, прыгать, делать подкаты и иногда – в присутствии охраны – прятаться (Вера не может отобрать оружие и начать пальбу). Борн обещает больше контента в будущем, так что обязательно добавь сайт Mirror's Edge 2D в избранное. ■

Играть в Mirror's Edge 2D приятнее, чем в… ммм… Mirror's Edge.

The Space Game не так сложна, как кажется.

THE SPACE GAME

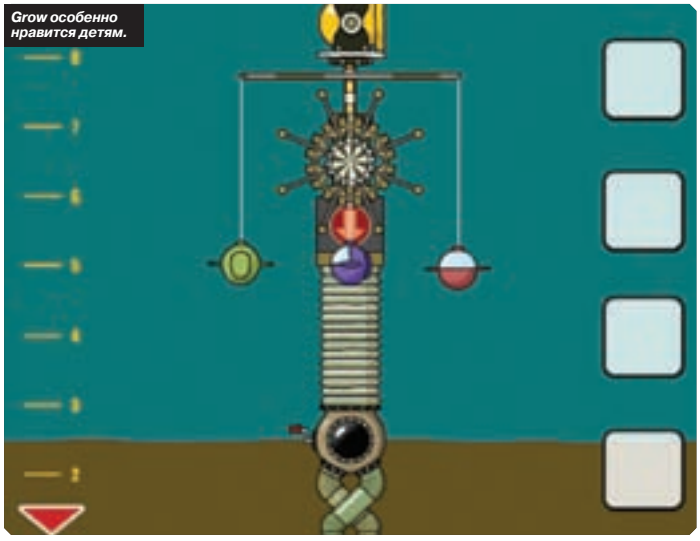
АДРЕС: www.casualcollective.com/games/The_Space_Game
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: средняя
РАЗМЕР: 3171KB
ОЦЕНКА: 5

Дэвид Скотт (David Scott) – человек, благодаря которому каждая третья флешка в интернете предлагает сражаться с ордами монстров про помощи оборонительных башен, – выпустил новую игру. В The Space Game есть элементы Flash Element Tower Defense, однако этот проект куда продуманнее. Действие разворачивается в космосе. Ты, наемник межгалактической корпорации, находишь астероидный пояс, размещаешь там станцию, обеспечиваешь новую колонию энергией и добываешь, добываешь, добываешь – до победного конца. Ах да, в игре есть пираты, и от них нужно отбиваться. Значит, ставим повсюду лазерные пушки, регулярно их усовершенствуем, а также возводим ремонтную мастерскую (боты чинят постройки прямо во время боя, чем здорово выручают). Вкратце это все. Первое время от The Space Game трудно оторваться, однако интерес быстро проходит – слишком уж игра однообразна. Но попробовать стоит, это точно. ■

GROW TOWER

АДРЕС: www.eyezmaze.com/eyezblog_en/blog/2009/01/grow_tower.html
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: средняя
РАЗМЕР: 748KB
ОЦЕНКА: 5

Ура, праздник! Наконец-то я дождался следующей игры из серии головоломок Grow, создаваемой талантливым японским флеш-дизайнером, скрывающимся за псевдонимом ON. Больше года прошло с момента выхода его последней разработки. Но тут уж ничего не поделаешь, ON серьезно болен. Тем не менее дизайнер нашел время, чтобы сделать для фэнов очередной шедевр – Grow Tower. Игра довольно короткая, однако видно, что сил в нее вбухано немало – анимации много и она суперкачественная.
Задача в Grow Tower проста – надо построить высокую башню, чтобы достать до кольца, висящего высоко в небе. Вариант решения головоломки только один, но пока ты будешь его искать, получишь массу удовольствия. Геймплей идентичен тому, что ты видел в других играх серии. Кликай на иконки предметов, смотри, что происходит на экране, и делай выводы. Стиль, оригинальность, юмор, а также превосходная анимация – все на месте. ■

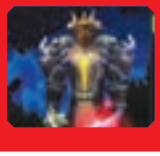
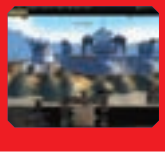

Grow особенно нравится детям.

Автор:
Святослав Торик

Страшно представить, сколько тысяч лет этим костям.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ IV

СТАТУС
ГИД TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATH-WING, КАЛИМДОР

И ВНОВЬ Я ПРИВЕТСТВУЮ ТЕБЯ, ЮНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК! В ЭТОМ ВЫПУСКЕ МЫ ПОБЫВАЕМ В ЮЖНОЙ ЧАСТИ КАЛИМДОРА: ОСТОРОЖНО ПРОЙДЕМ ПО ПЫЛЕВЫМ ТОПЯМ (DUSTWALLOW MARSH), ЗАДРАВ ГОЛОВУ, ПРОСКОЛЬЗНЕМ ПО КАНЬОНУ ТЫСЯЧИ ИГЛ (THOUSAND NEEDLES), ПРОСКАЧЕМ ПО ФЕРАЛАСУ (FERALAS), ПОЛЮБУЕМСЯ НА ПУСТЫНЮ ТАНАРИС (TANARIS), ЗАГЛЯНЕМ В КРАТЕР УН'ГОРО (UN'GORO CRATER) И ЗАКОНЧИМ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО КАЛИМДОРУ В ТАИНСТВЕННОМ СИЛИТУСЕ (SILITHUS). ГОТОВ? ТОГДА НАЧНЕМ.

Пылевые топи – горячие зловонные болота, подпитываемые подземными источниками, – всегда будут мокрыми и грязными. Хотя до Раздробления здесь была долина с высокой травой и дикими животными. Затем их место заняли крокодилы, пауки и прочие любители болотистой местности. Нога человека ступила сюда во время Третьей войны, когда Джайна Праудмур привела войска на битву с Архимондом. Основав на каменистом мысе город Терамор, люди вгрызлись в болото, отвоевывая у природы сантиметр за сантиметром. Они даже провели мощенную камнем дорогу, выходящую в Степи (The Barrens).

Также здесь обитают огры из клана Каменного Молота (Stonemaul), принимавшие участие в битве при Тераморе (это когда упрямый лорд-адмирал Дэйлин Праудмур никак не хотел поверить в то, что орки способны жить в мире с людьми; в итоге – за что боролся, на то и напоролся). Впрочем, все споры в отношении Пыльных топей бесполезны. Место настолько гиблое, что альянс не может расширить свое влияние, а орда попросту не хочет. Но, несмотря на договор о ненападении, периодически между Терамором и деревнями огров возникают вялые стычки.

Ближе к южной части болот расположился городок Шестермуть (Mudsprocket). Он возник совсем недавно – из Прибамбасска (Gadgetzan) прислали экспедицию на поиски потерпевшего крушение дирижабля гоблинов. Дирижабль нашли, а экспедиция так и осталась.

На самом юге Пылевых топей обитают драконы. В тамошних пещерах скрывается Ониксия – мать рода Черного крыла. Ее история настолько интересна, что о ней я расскажу как-нибудь в другой раз. А сейчас мы выезжаем в Степи и направляемся на юг, к Великому подъемнику (Great Lift).

КАНЬОН ВЫСОКИХ ОЖИДАНИЙ

10 тысяч лет назад по этому каньону бежала бурная река, берущая начало из крупного озера на востоке. Пылающий Легион разрушил все: на месте озера образовалась солевая равнина, где устраивают автогонки гоблины, а русло реки полностью высохло. Сейчас там остались лишь диковинные каменные пики да горячая запруда – содержание солей в ее воде втрое превышает соленость Великого моря! На нескольких вершинах основали свои поселения таурены – в основном из-за того, что дно каньона облюбовали враждебные им кентавры. Высота вершин настолько велика, что таурены построили несколько лифтов: Великий подъемник соединяет Степи и каньон Тысячи игл, другой позволяет подняться к Заставе Вольного ветра (Freewind Post). Что, кстати, значительно облегчает оборону этих пунктов.

На запад ведет узкая дорожка, огибающая «иглы». По ней мы и доберемся до Фераласа.

ОГР-ОМУЩИЙ ЛЕС

Когда-то эти джунгли принадлежали ночным эльфам. После Раздробления от построек ушастых остались лишь руины, сейчас известные как Забытый город (Dire Maul), и небольшой поселок с гордым названием Крепость Оперенной луны на западном острове. Основное население Фераласа – звери и огры. Из более-менее разумных рас свое присутствие обозначили нага, но они обжились у берега моря и на сушу не особо стремятся.

Прямо на границе Фераласа и Тысячи игл, чуть в стороне от дороги, расположился Таланаар – застава ночных эльфов. Это единственная «остановка такси» альянса на обширной площади между Фераласом, Степями и Танарисом. Впрочем, это не мешает альянсерам бороться с ордой за право владения этой суровой землей. Дальше по дороге раскинулся ордынский лагерь Мохаче (Camp Mojache) – неподалеку обнаружилась деревня доселе неизвестной разновидности тауренов, и парнокопытные тут же прибежали изучать своих потенциальных родственников.

В центре Фераласа, на древних руинах Забытого города, поселились огры из клана Гордунни. На юге обитают редкие гиппогрифы, а на севере, за Колоссами-близнецами, полно жестоких гарпий, охраняющих границу с Пустошами (Desolace).

Помашем на прощание неприветливым джунглям и вернемся назад, на восток.

ПУСТЫНЯ С СЕКРЕТАМИ

В Танарис проще всего попасть так: пробежать по дну каньона Тысячи игл в Мерцаю-

Земная природа не создает таких фигур, но в мире World of Warcraft свои законы.

Ночные эльфы не могут отказать себе в высокомерии: три кособоких сарая на берегу острова носят гордое название «Крепость Оперенной луны».

За тысячи лет борьбы с акирами друиды так и не создали толковый репеллент.

щую равнину (Shimmering Flats), пересечь соляное поле и, перевалив через небольшую горную гряду, с удивлением обнаружить себя рядом с Прибамбасском.
Несмотря на сплошные пески, Танарис хранит немало тайн. К примеру, Ульдум – хранилище знаний древних Титанов. До сих пор никто не сумел отыскать вход в это подземелье (а разработчики все обещают да обещают), хотя WotLK потихоньку раскрывает подробности жития демиургов прошлого.
На востоке расположен крупный «инстанс-центр» – Пещеры времени (Caverns of Time). Давным-давно эту пустыню облюбовал дракон Ноздорму (Nozdormu), следящий за течением времени и охраняющий порядок событий. В Пещерах времени можно принять участие в таких увлекательных эпизодах прошлого, как побег Тралла из Дарнхольда, открытие Темного портала колдуном Медивхом, сражение объединенной армии альянса и орды против Архимонда. В WotLK появилось новое развлечение: помочь Артесу сжечь Стратхольм.
Помимо Прибамбасска есть еще один населенный пункт – порт Хитрой шестеренки (Steamwheedle Port). Сюда прибывают корабли, курсирующие между Танарисом и Шахтерском (Undermine) – центром гоблинской цивилизации. Но кроме самих гоблинов в этом городе никто никогда не бывал. Ходят слухи, что в следующем дополнении… Впрочем, мы не публикуем слухи. Давай-ка лучше пересечем пустыню и на юго-западе, где берет свое начало неприметная тропинка, повернем вниз к кратеру Ун'Горо.

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

Эта долина, почти полностью изолированная от окружающего мира высокими гора-

ПРЯМО НА ГРАНИЦЕ ФЕРАЛАСА И ТЫСЯЧИ ИГЛ, ЧУТЬ В СТОРОНЕ ОТ ДОРОГИ, РАСПОЛОЖИЛСЯ ТАЛАНААР – ЗАСТАВА НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ.

НГОРОНГОРО И УН'ГОРО

Нгоронгоро. Более 2 миллионов лет тому назад на его месте пылал огромный вулкан, впоследствии развалившийся и образовавший котел, достигающий 21 километра в поперечнике. Уникальность Нгоронгоро заключается в том, что за все это время здесь выработалась своя собственная биосфера. Многие виды животных, попавших сюда, не имеют возможности выбраться наружу. Климат прототипа в отличие от игрового собрата не столь влажный. Края кратера покрыты кустарниковой растительностью и являются влажной саванной с высокой травой и остаточными вечнозелёными горными лесами. Встречаются питьевые источники и акации. На самом дне кратера расположено озеро Магами, на берегах которого обитают знаменитые розовые фламинго.
С 1981 года кратер Нгоронгоро является биосферным заповедником, там практически полностью запрещено селиться и возделывать землю. Динозавров, хищных птеродактилей, огромных насекомых и огненных элементалей, к сожалению, не обнаружено.

ми, в давние времена служила посадочной площадкой для Титанов. Несмотря на то что кратер зажат между двумя пустынями (Танарис и Силитус), флора и фауна здесь совершенно уникальны. Хищные птеродактили и динозавры, громадные насекомые и элементали, гориллы и смоляные гиганты – самый настоящий «Затерянный мир» Конан Дойля. В центре джунглей высится действующий вулкан Пламенный хребет, изрыгающий остатки лавы.

Единственный признак цивилизации – Укрытие маршала (Marshal's Refuge) у одной из «стен» долины-кратера. Там живут путешественники и выжившие участники экспедиции в кратер.

ЗЕМЛИ БОГОВ

В юго-западном углу Калимдора раскинулась пустыня Силитус. Песок и камни перемежаются с ульями силитидов – огромных жуков, чья история началась 16 тысяч лет назад, когда Азерот был единым континентом. Разумные насекомые акиры (aqir) были чрезвычайно злы и экспансивны. Они образовали империю Аж'Акир с одной-единственной целью – уничтожить всех ненасекомых на Азероте. Но благодаря отпору со стороны троллей империя развалилась на две части. Одна из них, Азжол-Неруб, осталась на севере – мы знаем ее потомков как разумных пауков (встречаются на севере Восточных королевств и в Нордсколе). Вторая же, Ан'Кираж, осталась на юге, ее граждане, разбившись на касты, приблизились к гуманоидному облику.

В центре Силитуса друиды основали Крепость Ценариона (Cenarion Hold). Они призывают всех желающих оказать посильную помощь в войне с Ан'Кираж и добыче силитиста.

Ты можешь принять участие в двух рейдах, рассчитанных на 20 человек 60-го уровня и на 40 человек 60-го уровня. В руинах Ан'Кираж засел Оссириан Неуязвимый (Ossirian the Unscarred), а в храме Ан'Кираж проснулся от многотысячелетнего сна Старый бог К'Тун (C'Thun).

Каньон Тысячи игл плавно переходит в Фералас.

Добыча силитиста – первый настоящий outdoor-PvP в World of Warcraft. Задача игрока – найти в пустыне частичку силитиста, забрать ее и отнести на базу. Использовать верховых животных нельзя – силитист, мол, слишком тяжелый. Если искать источник лень, можно напасть на представителя враждебной фракции, убить его и забрать силитист. Первая сторона, собравшая 200 единиц ресурса, получает временный бонус, действующий в Силитусе и рейдах на Ан'Кираж. Вот и закончилось наше путешествие по Калимдору. Но ровно через месяц мы приступим к исследованию второго континента Азерота – Восточных королевств!

Полагаю, не стоит объяснять, откуда взялся концепт гоночного болида с двумя турбинными (в данном случае – динамитными) двигателями?

Для кого экологическая катастрофа, а для кого – повод поднять немного деньжат. Здесь проходят жестокие, практически смертельные гонки между гоблинами и гномами.

Заняв большую часть Забытого города, огры не потрудились изобрести демократию. Любой может стать королем, вначале убив предыдущего. Требования к полу, расе и возрасту отсутствуют.

Крокус Экспо
Международный выставочный центр

ТЮНИНГ автомобилей

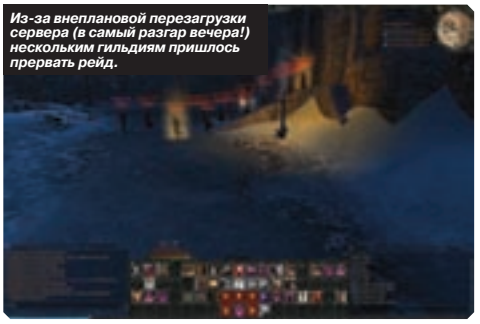
Сериал ДРИФТ

Контактная информация:
Тел: (495) 727-26-31
E-mail: marinak@crocus-off.ru
Web: www.crocus-expo.ru

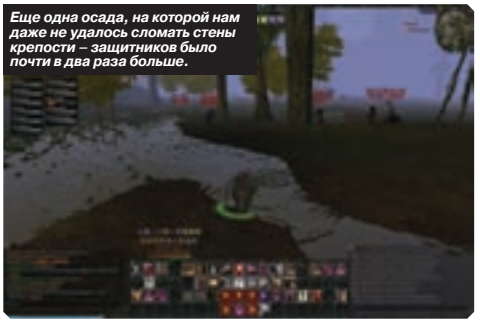
реклама

Автор:
Денис Кублицкий

Начало осады – первые пробоины во внешних стенах крепости.



Из-за внеплановой перезагрузки сервера (в самый разгар вечера!) нескольким гильдиям пришлось прервать рейд.

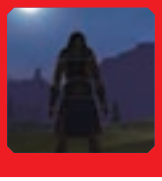


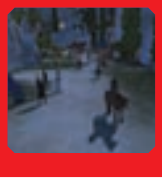
Еще одна осада, на которой нам даже не удалось сломать стены крепости – защитников было почти в два раза больше.

AGE OF CONAN: МИР, ГДЕ ЭЛЬФЫ НЕ ЖИВУТ

СЛОВО ОБ ОСАДАХ

НА МОМЕНТ ВЫХОДА В МАЕ 2008 ГОДА AGE OF CONAN ПОЗИЦИОНИРОВАЛАСЬ СОЗДАТЕЛЯМИ КАК ВЗРОСЛАЯ MMORPG, ОРИЕНТИРОВАННАЯ НА МАСШТАБНЫЕ PVP-БОИ, САМЫМ ЯРКИМ ПРИМЕРОМ КОТОРЫХ ДОЛЖНЫ БЫЛИ СТАТЬ ЗАХВАТЫ КРЕПОСТЕЙ. НО НЕ СЛОЖИЛОСЬ: ПЕРВЫЕ ЖЕ ОСАДЫ ПОКАЗАЛИ, ЧТО В ЭТОМ ПЛАНЕ У AOC КУЧА ТЕХНИЧЕСКИХ ПРОБЛЕМ. УЖАСНЫЕ ТОРМОЗА КЛИЕНТА ИГРЫ ДАЖЕ НА МИНИМАЛЬНЫХ НАСТРОЙКАХ ГРАФИКИ, ВЫЛЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (ИЗ-ЗА ПОТЕРИ СОЕДИНЕНИЯ С СЕРВЕРОМ), СЕРВЕРНЫЕ ЛАГИ. ИЗМЕНИЛОСЬ ЛИ ЧТО ЗА ПРОШЕДШИЕ ПОЛГОДА?





СТАТУС
ASSASSIN ESMER, 80-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ
FURY, OLD TARANTIA

Да, и нет. Сотрудники Funcom проделали неплохую работу по оптимизации клиента – на средних или минимальных настройках графики игра довольно шустро работает даже при наличии в кадре 50 и более персонажей. Конечно, о качестве картинки речь не идет – даже более простые в техническом плане WoW и WAR для участия в массовых замесах требуют довольно мощного компьютера. Вылеты из игры также почти прекратились – разработчики исправили практически все утечки памяти, а потерь соединения по вине сервера стало гораздо меньше. Однако лаги никуда не делись: тут тебе и телепортирующиеся (внезапно исчезающие и появляющиеся в другом месте) персонажи, и некорректно работающие способности, и задержка при выполнении комбо-ударов. Последнее для бойцов ближнего боя смерти подобно: в Age of Conan счет идет на секунды, а лаги здорово увеличивают вероятность того, что ты не сможешь выполнить комбо (сервер не получает или не успевает обрабатывать информацию о твоих ударах). Ситуация, где ты пытаешься нанести удар по противнику, который из-за лага оказывается в нескольких метрах от тебя, вполне обыденна. Удар, ясное дело, уходит в молоко. То, что лаги портят жизнь и другим персонажам, – слабое утешение.

ГИЛЬДИЙСКИЕ КРЕПОСТИ

В игре есть два типа крепостей. Первые находятся в зонах, предназначенных для сбора ресурсов, и построить такую твердыню может любая гильдия. Для этого необходимо огромное количество стройматериалов (в первую очередь камня, дерева и металла), поэтому возвести крепость со всеми возможными строениями могут позволить себе только очень крупные сообщества игроков. Некоторые постройки дают небольшие бонусы к параметрам всех персонажей, входящих в гильдию, другие – возможность создавать высокоуровневые предметы. Например, если в городе нет кузницы третьего уровня, члены гильдии не смогут ковать броню для персонажей 80-го уровня. Поскольку гильдий в игре множество, то их крепости находятся в различных копиях одних и тех же ресурсных зон (всего таких зон три, по одной в Аквилонии, Киммерии и Стигии).

Второй тип крепостей находится в пограничных королевствах – зонах, где сражения между игроками разрешены даже на PvE-серверах. Количество этих крепостей на сервере фиксировано, и строить новые нельзя. За эти замки и разворачиваются бои, которые проходят по определенному расписанию (при этом битвы за одну и ту же локацию случаются обычно чаще, чем раз в неделю). В осаде каждой крепости принимают участие две гильдии: обороняющаяся, которой принадлежит крепость, и атакующая. Поскольку желающих провести атаку бывает несколько, между ними проводится своеобразный аукцион, ставкой в котором являются PvP-очки. Кто «заплатит» больше, тот и получает право осаждать крепость. PvP-очки даются гильдии за участие ее членов в мини-играх. Поэтому между осадами крепостей можно заняться не

Осада закончена, однако бой не прекращается.

Подобные толпы противника переезжают одиноких игроков как каток.

только зачисткой подземелий или сражением с другими игроками в Кешатте.

ГРУДЬЮ НА АМБРАЗУРУ

Удручает тот факт, что сотрудники Funcom так и не реализовали возможность официально заключать союзы в игре (хотя бы на минимальном уровне: общий чат и возможность проводить совместные захваты замков). Поэтому небольшие, но гордые гильдии могут принять участие в осадах только в том случае, если временно наберут в свои ряды больше людей. Обычно так и происходит – незадолго до боя игроки выходят из одной гильдии и присоединяются к той, которая будет участвовать в атаке или защите. После окончания битвы персонажи «расходятся» обратно по собственным гильдиям.
Цель атакующих – сломать внешние стены замка, чтобы пробраться к главному зданию крепости и разрушить его. Защитники же должны всеми силами помешать нападающим выполнить их задачу. В зоне осады находятся точки, где персонажи могут воскреснуть, если погибнут. Лагеря защитников находятся около и внутри стен, точки воскрешения атакующих расположены на расстоянии пары сотен метров от крепости. Ломать строения можно с помощью ездовых носорогов и мамонтов, но это очень долго, поэтому для атаки стен и зданий предпочтительны осадные орудия. Устанавливать их можно на точках, расположенных у стен крепости.

ТАКТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Поскольку нападать на крепость можно в разных точках, а в атаке и защите принимают участие до 48 человек с каждой стороны, основной тактической задачей становится грамотное управление отрядами игроков. Обычно выбирается один военачальник, который отдает приказы командирам групп исходя из текущей обстановки. Например, отвлечь внимание основных сил врага, а затем ударить с наименее защищенной стороны, постараться заставить противника разделиться и смести вражеские отряды превосходящими силами либо же выделить несколько мобильных групп, которые будут кусать недругов со всех сторон.
В этом плане Age of Conan действительно предоставляет множество возможностей, и успех во многом зависит от правильной организации. Тактик множество, и все они по-своему хороши – игра заставит задуматься даже бывалых стратегов. А если Funcom удастся избавиться от лагов, все будет вообще шоколадно. Только вот когда? ■

ШАГ К PVE

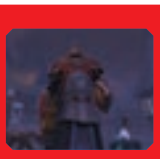
Несмотря на заявленную направленность Age of Conan на PvP, последнее крупное обновление 1.4, вышедшее в феврале, затронуло совершенно другие аспекты игры. В виртуальной Хайбории появилось подземелье Xibaluku, рассчитанное на группу персонажей максимального уровня. Также был открыт доступ в третье крыло Black Ring Citadel – одной из самых сложных рейдовых зон на 24 игрока. Кроме того, в игру было добавлено множество новых предметов и рецептов.
Но самый большой сюрприз ждал игроков сразу после установки патча. Благодаря одному багу некоторым игрокам удалось в считаные минуты обзавестись кучей золота и скупить на рынке множество дорогущих эпических вещей. Была бы возможность, небось бы купили и дворец, изображенный на скриншоте. Ошибка была исправлена через несколько часов, однако разработчики отказались делать «откат» серверов, окончательно разрушив экономику AoC. Будут ли наказаны игроки, воспользовавшиеся багом для быстрого обогащения и будут ли выведены из игры нечестно заработанные деньги – пока неизвестно. Такие дела.

Через пролом в стене атакующие прорываются во внутренний двор крепости…

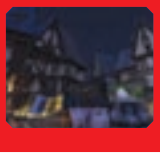
…и погибают под напором защитников.

Автор:
Денис Кублицкий

Каких только уродов не встретишь во вселенной Warhammer!



СТАТУС
ВОИНСТВУЮЩИЙ ЖРЕЦ ДРАЭЛЕН, 40-Й РАНГ



ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, АЛЬТДОРФ

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

ЖИЗНЬ КИПИТ

НА МОМЕНТ НАПИСАНИЯ ЭТИХ СТРОК С ЗАПУСКА РУССКИХ СЕРВЕРОВ WARHAMMER ONLINE ПРОШЛО ЧУТЬ БОЛЬШЕ МЕСЯЦА, А ВОЙНА В Т4 ИДЕТ ПОЛНЫМ ХОДОМ. ВРЕМЯ ЗАХВАТА ПУСТЫХ ЗАМКОВ РАДИ ПОЛУЧЕНИЯ ВЕЩЕЙ ИЗ УНИЧТОЖИТЕЛЬСКОГО НАБОРА БРОНИ БЫСТРО ПРОШЛО, И ТЕПЕРЬ ЗА КОНТРОЛЬ НАД ЗОНАМИ РАЗВЕРНУЛАСЬ НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА. БОЛЕЕ ТОГО, БЛАГОДАРЯ ВВЕДЕНИЮ СИСТЕМЫ ДОМИНИРОВАНИЯ В ОБНОВЛЕНИИ 1.2 ПОЯВИЛАСЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ЕЩЕ БЫСТРЕЕ ЗАХВАТИТЬ ЗОНУ, НО СДЕЛАТЬ ЭТО ОКАЗАЛОСЬ НЕСКОЛЬКО СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ОБЫЧНЫМ СПОСОБОМ.

Захват зон – одна из ключевых особенностей Warhammer Online. Удержание контроля над локацией дает небольшие бонусы к получаемому опыту, и, лишь занимая зоны в Т4 одну за другой, можно дойти до вражеской столицы. С момента выхода WAR в игре существовала единственная схема захвата зон – с помощью очков победы. Эти очки в каждой локации давались за выполнение открытых заданий, участие в сценариях, связанных с этой зоной, захват замков, точек и, конечно же, за убийство противников. Причем, не истребляя игроков противоположной фракции, получить полный контроль над областью было невозможно – очков за победу на сценариях, выполнение открытых заданий и захват ключевых объектов для захвата локации попросту не хватало. Таким образом, можно было не дать врагу взять зону, просто не выходя на бой.

СИСТЕМА ДОМИНИРОВАНИЯ

С выходом обновления 1.2 в WAR появилась альтернативная схема захвата – доминирование. Отвоевав оба замка и все четыре точки в зоне и удерживая их в течение определенного времени (замки – два часа, точки – полчаса), можно заблокировать зону. Причем замки должны принадлежать гильдии (захватить замок для гильдии может ее знаменосец). Фактически система доминирования решает одну из главных проблем с захватом зон – если враг не сопротивляется, получить контроль над зоной по «классической» схеме не удастся. Однако и союзников для захвата зоны по системе доминирования понадобится больше: для обороны каждой из четырех точек нужно оставить хотя бы пару групп игроков, ведь захватить оставшийся без защиты контрольный объект можно очень быстро. А при потере и повторном захвате точки или замка отсчет времени до

По три группы игроков с каждой стороны на абсолютно линейной карте. Битва за Прааг – один из самых (если не самый) «мясных» сценариев.

«лока» зоны начинается с нуля. Наконец-то компании Mythic удалось заставить игроков сражаться, даже если они находятся в меньшинстве: не выйдешь на поле боя, будь готов встретить врага в своей столице.

НА ЗАЩИТЕ ОТЧИЗНЫ

В T4 на любой линии фронта (империя – хаос, темные эльфы – светлые эльфы, гномы – зеленокожие) находится три зоны и два форта – по одному у каждой стороны. После захвата всех трех зон на одном из направлений форт открывается для захвата. Времени на его атаку дается час, причем атакующим приходится бежать из военного лагеря, расположенного в соседней зоне. Если за час форт захватить не удается, линия фронта сдвигается к центральной из трех зон. Если же попытка захвата оказывается успешной, начинается новый отсчет – двенадцатичасовой. Если за это время атакующие смогут захватить еще один форт, они получают возможность напасть на столицу противника. Но об этом мы поговорим в другой раз. Если же второй форт взять в течение 12 часов не получится – обе линии фронта смещаются к центральной из трех зон. Перефразируя старый советский плакат, скажем: «Не уверен – не нападай».

Хотя на сервере прошло уже несколько атак фортов, до вторжения в столицу, судя по всему, еще далеко. Ни у одной из сторон пока не хватает высокоуровневых игроков для полномасштабного ведения войны по двум направлениям. Впрочем, это не мешает линиям фронта меняться по нескольку раз за день (и даже за ночь: Москва спит – Владивосток воюет). То одна сторона захватит зону, то другая отобьет ее обратно.

МСТИТЕЛЬ И РУБАКА

В начале марта в Warhammer Online состоялось очередное игровое событие, предваряющее появление в игре двух новых классов – гнома-мстителя и орка-рубаки. Но все мы знаем, что никакие они не новые. Классы Hammerer и Chopra были вырезаны из игры, поскольку их, по официальным заверениям Mythic, «не успели довести до ума». Теперь рубака возвращается практически без изменений, а молотобойца было решено заменить на мстителя. Похоже, разработчики решили, что полуголые коротышки с рыжим хаером более колоритны, чем их закованные в броню собратья с молотами. Сейчас, когда ты читаешь эти строки, оба новых класса уже доступны в игре. Самой главной наградой события и было право создать мстителя или рубаку на неделю раньше, чем они станут доступны всем игрокам. Удовольствие, впрочем, сомнительное: все задания игрового события не выполнили лишь самые ленивые, так что орды гномов-клятвенников и бешеных орков нас ждут в любом случае. Кстати о заданиях.

Игровое событие называлось «Заклятые враги», и очень уместным оказалось задание, для выполнения которого требовалось обругать представителя каждой из 11 карьер противника. Казалось бы, мелочь, но толпа игроков, ругающая врага и друг друга (команда «обругать» действует и на дружественные цели) на осаде замка, – это нечто. Другим забавным элементом события стали дерущиеся на полях сражений мстители и рубаки. Хотя они и бегали по заранее проложенным маршрутам, зато атаковали всех подряд, будь то вражеские NPC или игроки. Кроме того, в зонах открытого RvR можно было найти трупы орков и гномов и забрать с них оружие. Это также было одним из заданий события. Часть квестов оказалась связана с новым сценарием, о чем читай во врезке. Омрачил событие лишь тот факт, что после установки обновления часть текста оказалась на английском. А уже в следующем номере я поделюсь впечатлениями о новых классах персонажей. ■

Сбор в военном лагере.

На этом скриншоте не менее 50 персонажей противника. Но это отнюдь не эпичное сражение – так, разминка.

КРУТЯЩАЯСЯ БАШНЯ

Сценарий «Крутящаяся башня» был доступен только во время игрового события «Заклятые враги». Расположенная в землях Хаоса башня парит высоко в небе и обладает говорящим названием – она действительно вращается, и она действительно высокая. Если не ошибаюсь, это первый сценарий, карту которого нельзя изобразить на плоскости. В башне расположены две точки, за контроль над которыми сражаются силы Порядка и Разрушения: захватив обе и удерживая их в течение 15 секунд, сторона получает очки и вызывает мутацию всего живого, находящегося в башне. Впрочем, тут Mythic схалявила: в результате мутации персонажи превращаются в белых медведей и скейвенов (раса крысолюдов), модели которых и так есть в игре. Со сценарием было связано и несколько заданий события. Кинуть в пять вражеских игроков «пирогом из извивающихся щупалец», выполнить несколько заданий в сценарии или пролететь 50 лиг. Да-да, путь от точки возрождения до самой башни проходит по воздуху.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 6, ЗВУКИ МУЗЫКИ ИЛИ МУЗЫКА ЗВУКОВ

Привет! Меня зовут **Дмитрий Патраков**, я звукорежиссер «Аллодов Онлайн». Я единственный человек, работающий в штате компании, который полностью отвечает за звук в игре. На моих плечах лежит работа с нашими программистами, а также написание заданий для специалистов – саунд-дизайнеров и композиторов, работающих за пределами студии Nival Online. Я привлекаю к сотрудничеству и креативного директора Александра Мишулина, и сценариста Сергея Величко, и ребят из команды существ, когда речь идет об озвучке животных, и команду зон, когда дело касается музыки, относящейся к определенной территории.

Будучи одновременно и звукоинженером, и саунд-продюсером, и директором по звуку, я активно привлекаю к работе над музыкальным оформлением игры всех, кто отвечает за дизайн, смысловую и стилистическую составляющую «Аллодов Онлайн». Поскольку все эти люди сотворили мир игры, в процессе создания у них обязательно возникали определенные звуковые или музыкальные ассоциации.

На основе этих ощущений или ассоциаций я стараюсь придумать нечто уникальное, чего раньше никогда и нигде не было. До того как я попал на проект «Аллоды Онлайн», я работал в кино. С профессиональной точки зрения это скорее плюс, чем минус. У меня нет сложившихся стереотипов по поводу того, что, как и где должно звучать. Кроме того, могу сказать, что до недавнего времени в играх, так же как на телевидении и в кинематографе, на первом плане всегда была визуальная составляющая, а звуку отводилось второстепенное место. Но, поскольку прогресс не стоит на месте, специалисты индустрии развлечений обратили внимание не только на музыку, но и на звук.

Компьютерные игры постепенно становятся все более интерактивными – звук помогает глубже погрузиться в атмосферу игры, дает реакцию на каждое действие твоего героя и вкупе с визуальной составляющей и геймплейной механикой рождает третью реальность – аудиовизуальную! Могу смело заявить, что, играя без звука, ты испытаешь совершенно другие ощущения. Попробуй посмотреть фильм без звука или с субтитрами: если ты не знаешь языка, то восприятие будет совершенно иным. Создавая звук и музыку для «Аллодов Онлайн», мы, конечно, стремимся соответствовать новым, современным мировым стандартам, и у нас это неплохо получается. Мы хотим, чтобы мир игры воспринимался игроками правдиво и нравился им за то, что он невероятно реалистичен. В том числе и благодаря звуковому сопровождению.

В «Аллодах Онлайн» озвучены не только магические заклинания…

ЗВУК ВОКРУГ

Мы стараемся сделать «Аллоды Онлайн» полностью живыми и интерактивными не только благодаря игровой механике и музыке, но и за счет озвучивания практически всех игровых событий и действий игрока. В нашей игре звуки издают все живые существа, даже те, которым издавать их, казалось бы, нечем: например, каменные элементали! Мы попытались озвучить движения существ в различных ситуациях – в момент подготовки к бою и во время битвы, даже эмоциям соответствуют собственные звуки. Всего их получилось более 2 тысяч! Внушительная цифра?

Все удары и действия магических способностей твоего героя также имеют свои уникальные «голоса». Кроме того, в «Аллодах» озвучен окружающий мир – путешествуя по каждой из игровых зон, ты непременно услышишь шум рек, огня, дождя и прочие звуки природы. Главная музыкальная тема есть у каждой большой локации, и каждая отдельная территория на этой локации имеет свою музыку. Точнее, эта музыка и есть главная тема локации, но в уникальной аранжировке. Мелодия окружения меняется при переходе из одной зоны в другую. Таким

Здесь ты услышишь звон меча и визг доспехов.

Пустыня внемлет… с помощью своей особой музыкальной темы.

образом, игрок может всей своей кожей почувствовать, что его ожидает в ближайшем будущем.

Благодаря музыке станет понятно, приближаешься ты к опасной зоне или нет. Нутром почувствует невидимый канийский шпион, что скоро ему несдобровать, если он зашел на мирную территорию Хадагана. Ярким примером развития общей музыкальной темы может служить хадаганская степь, в которой располагаются военные базы. При создании музыкального трека, сопровождающего эту территорию, был использован прием контрапункта – то есть в этой теме ты сможешь уловить и оригинальную мелодию, и моменты из хадаганского гимна. То, что это хадаганская степь и что эта степь военная, будет понятно по тому, как звуки марша пробиваются сквозь «музыку степи».

СИЛА В МЕЛОЧАХ

Раз уж речь зашла о Хадагане, то скажем, что по соседству с главной расой Империи живут наши уникальные аллодские орки. И музыка у них совершенно нетрадиционная, не такая, как у их родственников из привычных фэнтези-игр. Наши зеленые ребята увлекаются гоблиноболом – местным аналогом футбола, и в их поведении очень много взято от ярых болельщиков. Благодаря этому у них будет своя, уникальная расовая музыка. Если ты увлекаешься футболом, то наверняка слышал о панк-команде Drugly Cats. Она написала неофициальный гимн ЦСКА, она сочинила музыку для рекламы «Пепси-Колы», когда та была спонсором трансляции мирового футбольного чемпионата. И она с удовольствием согласилась написать гимн для наших орков. Причем не просто какую-то мелодию, а тему, в основе которой будет лежать известнейший советский футбольный марш Матвея Блантера в панк-рок-обработке. И таких фишек, которые актуальны не только в рамках проекта, но и в принципе очень интересны, у нас в «Аллодах Онлайн» довольно много. Потому

…но и боевые анимации всех живых существ.

МЫ СТАРАЕМСЯ СДЕЛАТЬ «АЛЛОДЫ ОНЛАЙН» ПОЛНОСТЬЮ ЖИВЫМИ И ИНТЕРАКТИВНЫМИ НЕ ТОЛЬКО БЛАГОДАРЯ ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ И МУЗЫКЕ, НО И ЗА СЧЕТ ОЗВУЧИВАНИЯ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕХ ИГРОВЫХ СОБЫТИЙ.

ПРОФЕССИАЛЬНЫЕ ХИТРОСТИ

А знаешь, как Джордж Лукас придумал для своих «Звездных войн» ныне всем известный звук бластеров? Которых в мире нет, и неизвестно, когда они еще будут. Это классический пример саунд-дизайна! А сделано это было так: взят длинный металлический прут, по которому ударяли маленькой металлической палочкой. И получился знаменитый звук бластера: «Пиу». Для создания звуков мы тоже используем подобный нестандартный подход. К примеру, чтобы записать звук ходьбы по снегу, не обязательно бегать в зимнее морозное утро по лесу с микрофоном и топать по сугробам. Гораздо эффектнее взять пакет с крахмалом и пошуршать им перед микрофоном – получится насыщенный, настоящий хруст снега. По этому же принципу мы делаем звуки для наших игр. На журнальном диске ты сможешь найти звуки, которые издают насекомые, а именно термиты. «Голос» нашего термита – это обработанный крик коршуна, а звук «ходьбы» имитировался с помощью обычного мыла и воды.

Слышишь шелест крыльев за спиной?

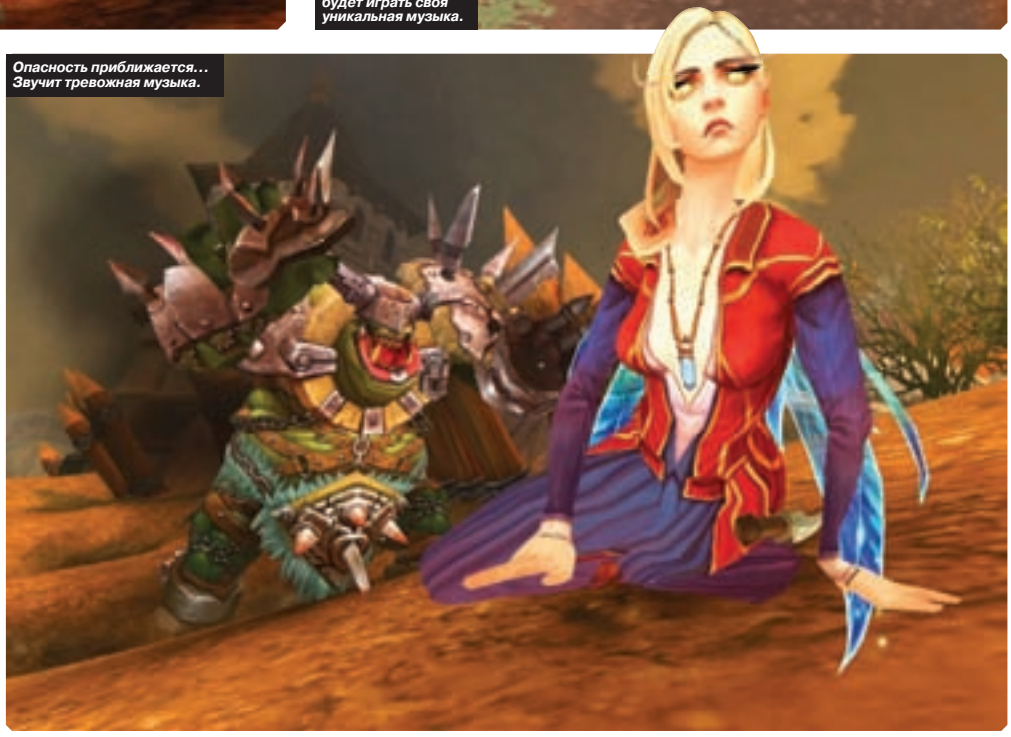
На территории «Русские сказки» будет играть своя уникальная музыка.

что настоящая сила любого крупного дела всегда кроется в мелочах. И, несмотря на то что у нас в игре есть и орки, и эльфы, и хадаганцы, и восставшие, аляповатой звуковой картины мы не допустим. Так же как и в случае с визуальным оформлением, все музыкальные темы будут сведены к единой смысловой концепции. Описать словами звук довольно сложно. Поэтому лучше приходи в «Аллоды Онлайн» – и ты услышишь все собственными ушами.

СЕКРЕТ ФИРМЫ

Наша компания не располагает внутренней звуковой студией, и в этом нет ничего страшного. Поскольку саунд-дизайн – придумывание и изготовление звуков – работа серьезная, к сожалению, а может быть, и к радости, нельзя просто воспользоваться музыкально-звуковыми библиотеками, коих есть огромное количество. А нельзя потому, что, во-первых, хочется достичь определенных нюансов, которых просто не найдешь ни в одном файлохранилище. Ведь это все равно что нарисовать пейзаж, используя всего три краски. Наверное, такое возможно, но передать все оттенки не получится. Во-вторых, хочется быть оригинальным и индивидуальным. Для создания звуков в «Аллодах» мы привлекли компанию Gaijin Sound, которая имеет весомый опыт в создании звуков для компьютерных игр в России. Над проектом работают три саунд-дизайнера, занимающиеся изготовлением звуков, в том числе для спецспособностей, каждая из которых звучит уникально. По крайней мере, уж точно не так, как в других играх.

Кроме того, мы сотрудничаем с четырьмя композиторами, двое из которых написали много музыки для российского телевидения и кинематографа и которые опять же обладают тем самым незамутненным и неигровым сознанием, поскольку для них это первый опыт работы в играх. При этом в нашем арсенале есть еще и беспроигрышный вариант – известный в мире компьютерных игр Марк


Опасность приближается… Звучит тревожная музыка.

НАД ПРОЕКТОМ РАБОТАЮТ ТРИ САУНД-ДИЗАЙНЕРА, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ ИЗГОТОВЛЕНИЕМ ЗВУКОВ, В ТОМ ЧИСЛЕ ДЛЯ СПЕЦСПОСОБНОСТЕЙ, КАЖДАЯ ИЗ КОТОРЫХ ЗВУЧИТ УНИКАЛЬНО.

Морган (Mark Morgan), в частности, написавший музыку для первых двух частей Fallout и Planescape: Torment. Вот такие разные люди работают у нас над звуком. Благодаря подобному разнообразию мы очень много экспериментируем и при этом не боимся, что попадем впросак, так как в любом случае тот звук и ту музыку, что мы создадим для «Аллодов Онлайн», мы сделаем ни на что не похожими. В общем, пытаемся создать свое уникальное оригинальное музыкальное «лицо». В любом случае мы будем оригинальны. А это самое важное в творчестве. ■

Вот тут, наверное, будет играть тема П.И. Чайковского «У камелька».

discover OPEL

КЛИКНИ НА ГАЗ!

on-line гонки на www.maxi-racing.ru

ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ

СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ WWW.MAXI-RACING.RU

ALPINE представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Meda от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

Автор:
Денис Кублицкий

ELECTRONIC ARTS RUSSIA:

ИНТЕРВЬЮ С АЛЕКСАНДРОМ КОЖЕВНИКОВЫМ

Орки высаживаются на берег Ултуана. Чем не Battlefield?

А обычно – вот так.

Масштабность сражений поражает.

? Александр, здравствуйте! Расскажите, пожалуйста, чем занимаетесь в EA Russia и о своих проектах.

Добрый день! В российском подразделении EA я занимаюсь онлайновыми сервисами. Приоритетом для нас является стратегическое развитие онлайн-направления, поэтому мы стараемся создать уникальное предложение для российского рынка. EA является первой международной компанией, осуществляющей полный цикл маркетинга онлайн-игр в России самостоятельно. В круг моих обязанностей входит руководство всеми онлайн-играми от EA на территории СНГ: подготовка, запуск и развитие, электронная коммерция и продвижение, а также подключение перспективных платежных систем, развитие партнерских отношений.
Работая над русской Warhammer, мы старались создать конкурентоспособный продукт с разными вариантами упаковки и способами оплаты. Особо важным достижением для нас стало создание русскоязычной и во многом автономной команды для поддержки WAR. По текущим исследованиям среди игроков, у нас получился отличный сервис.

? Мы постараемся поговорить обо всех ваших онлайн-играх, но первый вопрос вполне предсказуем. Довольны ли вы запуском Warhammer Online в России?

Да, безусловно. Это был один из самых технически гладких запусков, игру великолепно восприняло российское сообщество. Мы готовились к запуску проекта более полугода, и наш успех был оценен коллегами.

? Планируются ли к запуску новые русские серверы WAR?

Да, мы наблюдаем постоянный рост числа игроков и планируем открывать новые серверы по мере необходимости.

? Патч 1.2 вышел с минимальной задержкой по сравнению с американскими серверами, однако после его установки часть названий и описаний оказалась на английском. Почему вы решили установить обновление в ущерб качеству? Как вообще оцениваете проделанную работу по локализации? Что планируется улучшить?

Мы стараемся не отставать от американской версии в плане обновлений. Но при больших обновлениях, а для 1.2 только список изменений занял 55 страниц, могут возникать технические накладки, что чаще происходит в локализованных версиях.
В целом локализация прошла очень успешно – у нас практически нет нареканий от игроков. С самого начала мы старались бережно относиться к вселенной Warhammer, поэтому в целом текст получился хорошим. Для таких проектов, как WAR, команда локализаторов готовит многомесячный план работы, игроков ждет много улучшений, в том числе исправление технических дефектов шрифтов.

? В русской Warhammer Online собралось очень славное сообщество. Но, как известно, грубияны найдутся везде. Как будете наказывать подписчиков, неуважительно относящихся к другим игрокам?

К сожалению, традиции общения в онлайне среди наших игроков на данный момент сложились не самые удачные. Мы боремся с частью нарушений, обновляем фильтры мата, наказываем провинившихся игроков временными банами.

? Очевидно, сотрудники Mythic не читают официальные русские форумы Warhammer. Будет ли учитываться мнение ваших подписчиков при выпуске дальнейших обновлений? Передаете ли вы пожелания русскоязычного сообщества разработчикам?

Я бы не был столь категоричен – по крайней мере пять сотрудников Mythic говорят по-русски. Это Джефф Хикмэн (Jeff Hickman), продюсер игры, и Роберт Малл (Robert Mull), комьюнити-директор, плюс сотрудники технической поддержки, поэтому они не забывают о русских игроках. Мы проводим исследования и немало узнаем в том числе от русских пользователей. Свою лепту вносит каждый игрок,

Та самая Battlefield, только мультяшная.

Вид на поле боя с крыши одного из зданий.

который высказывается аргументированно. Бывают, конечно, смешные случаи, когда на нас грозятся подать в суд из-за того, что огненные маги слишком быстро убивают персонажа игрока.

? В английской Warhammer Online уже появились бонусы за привлечение новых игроков. Ждет ли нечто подобное русскую версию WAR в ближайшем будущем?

Думаю, к моменту выхода журнала каждый читатель сможет не только узнать об этом, но и прямо сейчас проверить свои навыки в суровом мире WAR. Подробности о пробной версии доступны на www.war-russia.ru/trial.

? BattleForge – многопользовательская стратегия в реальном времени. Вещь нетипичная, а чем еще, кроме необычной концепции, она может зацепить? Надежды большие возлагаете на проект?

BattleForge – очень интересный продукт. В нем можно совершенствовать карты, участвовать в турнирах разных типов и значимости, соревноваться с игроками со всего мира. С точки зрения геймплея это новое слово в жанре. Мы верим в успех проекта и его долгосрочные перспективы. Полагаю, ближе к середине осени мы сможем организовать российский чемпионат, хотя о деталях можно будет говорить не раньше начала лета.
К игре будут постоянно выходить новые сценарии, карты отрядов и заклинаний – BattleForge должна стать своего рода новой киберспортивной дисциплиной. Не стоит забывать и о том, что кооперативный режим на 2, 4, 12 игроков – это очень интересно, а на 12 человек – даже неслыханно. Плюс у каждого из режимов по три уровня сложности и разные награды.

? Будет отдельный сервер для русской версии, как у WAR?

Нет, русские игроки смогут сражаться и общаться со всей Европой, это не только добавит интереса к игре, но и позволит вести региональные рейтинги.

? Какая у игры бизнес-модель? Насколько нам известно, сначала придется купить коробку. Будет ли ежемесячная плата?

Ежемесячной оплаты не будет, игроки смогут играть в коробочную или бесплатную версию (с ограниченным количеством функций и без дополнительных карт), а также покупать отдельные наборы карт.

? Вот мы и добрались до Battlefield Heroes. Учитывая популярность шутеров в России и тот факт, что игра будет бесплатной, успех ей наверняка обеспечен. А бета-тестирования как ждем! Когда оно начнется? Одновременно с «бетой» английской версии?

Бета-тестирование шло все это время. С момента выхода игры мы планируем оказывать поддержку англоязычной версии, в том числе продажу очков для покупки предметов в игре.

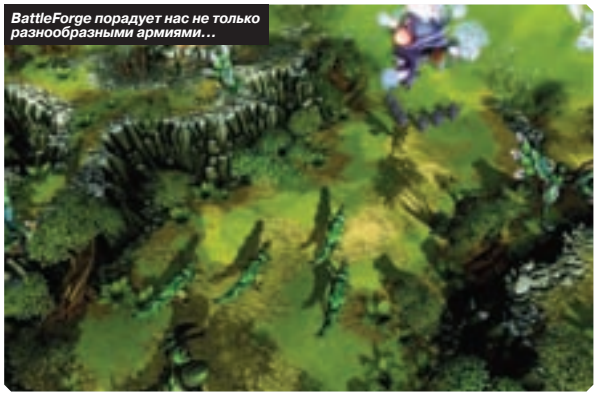
? А выход когда? Смогут ли обладатели англо- и русскоязычных версий игры сразиться на одном сервере?

Выход англоязычной версии игры запланирован на весну 2009 года, осенью придет черед русскоязычного сервиса. Так как в игре не очень много текста, русскоязычным игрокам будет довольно просто во всем разобраться. Серверы не разбиваются по национальному признаку, система будет подбирать наиболее удачный сервер в зависимости от уровня навыков (и статистики) игрока.

? Все ваши онлайн-проекты совершенно непохожи один на другой. Тут и RPG, и стратегия, и шутер. Ждет ли нас еще что-нибудь?

Ха-ха, да – мне сознательно стараются усложнить жизнь! Шучу, хоть это отчасти правда. Благодаря разнообразию игр EA мы верим, что потенциал онлайновых развлечений не исчерпан. Несколько проектов находится в разработке, о них мы сможем рассказать позднее, но уже сейчас видно, что их аудитория будет шире и разнообразнее, чем у большинства стандартных MMO наших конкурентов. ■

Какая же Battlefield без танков?


BattleForge порадует нас не только разнообразными армиями…

…но и различными ландшафтами.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Антон Большаков

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

БУКВА ЗА БУКВОЙ

Ранее под маркой ASUS не выпускалось сколько-нибудь интересных клавиатур. Ранее и до недавнего времени! На прошедшей выставке CeBIT компания ASUS представила Eee Keyboard PC. На первый взгляд это просто классная клавиатура, да еще и с большим ЖК-дисплеем. В принципе, этим уже никого не удивишь, Logitech давно внедряет экраны в свои игровые модели. Однако здесь все намного круче – в клавиатуру встроен полноценный компьютер, по своим техническим характеристикам соответствующий нетбукам ASUS Eee PC. Большой ЖК-дисплей призван заменить собой тачпад, а также упростить управление некоторыми функциями, ведь на него можно вынести такие же ярлыки, как и на обычный рабочий стол Windows. Ясно как день: для полноценной работы клавиатура требует внешнего дисплея. Информация по этой новинке появилась буквально за пару часов до подготовки материала, поэтому никаких точных данных по ней нет, в том числе неизвестна дата начала продажи и примерная цена. О технических характеристиках сейчас и говорить не приходится. Однако нельзя не восхититься смелыми идеями ASUS, а также просто похвалить компанию за качественную клавиатуру, ведь это одна из немногих моделей, где для каждой кнопки в корпусе сделано отверстие.

МАКСИМАЛЬНЫЙ ЗАРЯД

В дни международной выставки CeBIT 2009 компания Antec объявила о массовом обновлении модельного ряда компьютерных блоков питания. Начать следует с флагманской 850-ваттной модели CP-850. Этот блок предназначен для совместного использования с корпусами Antec эксклюзивных серий класса Twelve Hundred, P183 и P193. Он оснащен разветвленной гибридной модульной кабельной системой с двумя разъемами PCI-E 8-pin и парой PCI-E 6-pin, активной схемой PF-коррекции напряжения. Новинка обладает актуальными на сегодняшний день сертификациями, включая отраслевые стандарты ATX12V 2.3 и EPS 2.91, стандарт эффективности 80 PLUS, поддержку систем NVIDIA SLI. Ряд конструктивных особенностей, таких как тихий 120-миллиметровый вентилятор с широтно-импульсным регулятором напряжения, двухслойная печатная плата, четыре шины питания +12В и усиленная защита от короткого замыкания, перенапряжения и перегрузки, обеспечивает сбалансированные тепловые и шумовые характеристики. Блок питания будет продаваться с пятилетней гарантией производителя – время наработки до первого сбоя не менее 100 тысяч часов. Рекомендованная розничная цена новинки составляет 5500 рублей.

Блоки питания серии Antec TruePower New расширяют ассортимент классической линейки TruePower четырьмя новыми моделями: TP-550, TP-650, TP-750 и TP-750 Blue с интегрированной синей светодиодной подсветкой. Индексы в названиях соответствуют номинальной мощности блоков.

FULL HD ОТ ACER

Посмотри, пришло время HD! Теперь любой и каждый умеет работать с контентом высокого разрешения. Взять новые мониторы марки Acer V193HQb, V203Hb/Hbd и V233Hb/Hbd с диагоналями экранов 18.5, 20 и 23 дюйма. Все как один поддерживают HD. Все три – широкоэкранные. Матрица TF. Первые два отличаются контрастностью картинки 10000:1 и временем отклика матрицы 5 мс. Третий будет наиболее актуален для геймеров. Это широкоформатный 23-дюймовый монитор с соотношением сторон 16:9 с поддержкой Full HD. Разрешение новинки – 1920x1080 пикселей (режим 1080p). Время отклика составляет 5 мс, контрастность 40000:1. Ориентировочная розничная цена новинок весьма демократична: для V193HQb это 4800 рублей, для V203Hb/Hbd – 5680 и 6500 рублей (без разъема DVI и с ним), V233Hb/Hbd – 7960 и 9570 рублей.

ОЧКИ НА 52 ДЮЙМА

Диагональ экранов увеличивается день ото дня. Сейчас даже никого не удивить 24-дюймовым монитором дома. Это нормально. Скажу больше, в продаже появляются специальные очки для просмотра видео и даже игры в стереорежимах. Последние анонсировала компания NVIDIA, и в продаже они появятся в конце апреля. Но сейчас речь не о них. Компания Vuzix Corporation представила видеоочки iWear AV310, надев которые можно увидеть картинку размером, сопоставимым с 52-дюймовым экраном. Максимальное разрешение составляет 428x240 пикселей, форматы изображения – 16:9 или 4:3. Вес устройства 113 г, цена 9000 рублей. От одной пальчиковой батарейки очки могут работать до пяти часов. Новинка совместима с проигрывателем iPod.

ЭПОХА СТЕРЕОЭКРАНОВ

Жидкокристаллические мониторы выходят на новый уровень. Фактически это новая веха в развитии ЖК-матриц. Дело в том, что теперь почти все производители будут выпускать экраны с частотой развертки 120 Гц. Невооруженным глазом заметить разницу по сравнению с привычными 60–75 Гц невозможно. Увеличение частоты нужно исключительно для поддержки стереоочков от NVIDIA. Именно с ними 120-герцевые мониторы могут формировать довольно реалистичное стереоизображение. В очках NVIDIA 3D Vision применена активная схема с жидкокристаллическими затворами. Попеременно правый или левый глаз закрывают фильтрами. Так картинка попадает в соответствующий глаз. Именно поэтому необходим специальный монитор, который сможет обеспечить развертку не менее 120 Гц – по 60 Гц на каждый глаз. Также важна контрастность монитора, ибо очки значительно затемняют картинку и передают ее с зеленоватым оттенком.

Сейчас в продаже присутствуют 120-герцевые мониторы марки Samsung. Между тем уже совсем скоро должна появиться продукция от ViewSonic. В новое семейство FuHzion входит ЖК-монитор VX2265wm с частотой 120 Гц и портативный видеопроектор PJD6220-3D со световым потоком 2200 лм. Дисплей VX2265wm имеет диагональ 22 дюйма и время отклика матрицы 2 мс. Судя по всему, тип матрицы именно TF, хотя подтверждения от производителя тому не было. Номинальное разрешение экрана 1680x1050 точек. Модель оснащена звуковой технологией SRS WOW HD. Она не сравнится с многоканальной акустической системой, но способна довольно качественно передавать звук с достаточной громкостью без хрипов и шипений.

Второй новинкой семейства FuHzion стал проектор PJD6220-3D. Аппарат поддерживает разрешение до 1024x768 точек при частоте кадров 120 Гц. И что самое главное, также умеет формировать стереоскопическое изображение. Модель обеспечивает контрастность 2000:1 и оснащена встроенной 10-ваттной аудиосистемой.

БЕЗУМНАЯ ЕМКОСТЬ

В продаже появилась новая модель сетевого накопителя WD ShareSpace емкостью 8 Тбайт. От предыдущих модификаций новинка отличается повышенной скоростью передачи данных (до 30%) и функцией потоковой передачи аудио- и видеоматериалов, сертифицированных DLNA. Понятно, что внутри сетевого накопителя установлены не один, а несколько винчестеров. Точнее, четыре. В данном случае применены жесткие диски WD Caviar Green емкостью 2 ТБ. Работать они могут в трех режимах RAID 0/1/5.

Входящая в комплект поставки программа WD Anywhere Backup обеспечивает непрерывную автоматическую защиту данных, хранящихся на всех компьютерах IMB PC и Mac, подключенных к локальной сети. Чтобы ускорить сохранение и резервное копирование данных, скорость чтения и записи при работе с файлами большого размера в накопителях WD ShareSpace повышена до 30%. Владельцы ранее выпущенных моделей WD ShareSpace, желающие ускорить работу накопителей, могут загрузить новую версию микропрограммы с официального сайта производителя. Специально для любителей музыки и видео компания WD реализовала в накопителе сервер, сертифицированный DLNA, что позволило упростить задачу потоковой передачи музыки, фотографий и фильмов на популярные устройства под управлением Windows Vista и игровые приставки PlayStation 3 и Xbox 360.

Новинка емкостью 8 Тбайт уже доступна в интернет-магазине WD (www.shopwd.com). Кроме того, в продаже уже имеются сетевые накопители WD ShareSpace емкостью 2 и 4 ТБайт. Рекомендуемая производителем розничная цена модели емкостью 8 ТБайт составляет 59 500 рублей.

Автор:
Даниил Невзоров

ПОКОЛЕНИЕ NEXT

ОБЗОР МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ НА INTEL X58

Новая платформа Intel Core i7 уже вовсю продается в магазинах. Чего таить, она совершеннее и быстрее своего предшественника. Но вот беда, выбор покупателя ограничен тремя модификациями процессора и всего одним-единственным набором системной логики. Да, речь идет именно о чипсете Intel X58. Собирая новый компьютер на Intel Core i7, ты имеешь возможность выбрать лишь марку материнской платы, благо они отличаются друг от друга довольно существенно. Если нельзя поменять системную логику, то производитель идет другим путем и варьирует количество разъемов PCI-E, увеличивает частоту шины памяти, а также дает в комплекте множество полезных девайсов.

Еще три года назад Intel представила процессорную архитектуру Core. Она готовилась на смену довольно неудачной NetBurst. Уже в 2007 году выпуск процессоров был переведен на 45-нанометровый техпроцесс. А в ноябре прошлого года Intel представила первые процессоры с архитектурой Nehalem – четырехъядерные решения Bloomfield. Некоторые скажут, что Nehalem является лишь немного доработанной версией архитектуры Core. На самом деле это не так. Новый процессор имеет множество отличий от своего предшественника, среди которых улучшенная структура ядра, встроенный контроллер памяти, поддержка набора команд SSE 4.2, переработанный алгоритм работы блока предсказания переходов, увеличение объема буферов. Важно повториться и отметить, что отныне процессоры Intel, как и процессоры AMD, имеют встроенный контроллер памяти. Все четырехъядерные решения Bloomfield оснащены трехканальным контроллером памяти, способным работать с модулями DDR3. В случае использования памяти DDR3 с частотой 1066 МГц пропускная способность подсистемы достигает отметки 25/6 Гбайт/с. Интересно также, что при разработке Nehalem инженеры заложили возможность интеграции и графического ядра в недра процессора. Об этом очень много говорили в 2008 году. Есть мнение, что первые образцы гибридных процессоров появятся не раньше 2010 года. Самое печальное, что Intel не стала выпускать семейство чипсетов для новой платформы. Единственным чипом, что поддерживает работу процессоров Nehalem, является Intel X58 Express. Работает он совместно с южным мостом ICH10/R. Надо сказать, что северный мост стал значительно проще и меньше. Его ведь попросту лишили контроллера памяти. Из технических характеристик северного моста следует выделить интерфейс QPI (интерфейс с топологией точка-точка Quick Path Interconnects) и 36 линий PCI Express 2.0, которые позволяют обеспечить работу четырех интерфейсов PCI Express 2.0 x8.

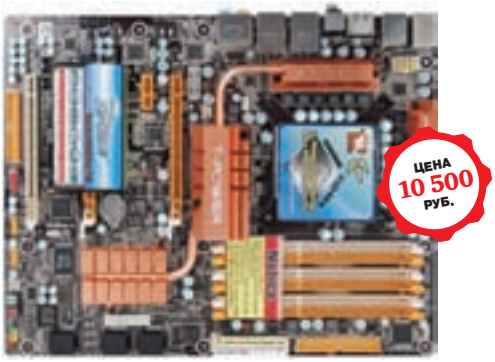
Дальше – больше, компания NVIDIA официально отказалась от выпуска чипсетов для платформы LGA 1366. Взамен она позволила Intel реализовывать поддержку SLI в Intel X58 путем установки дочернего чипа nForce 200. Есть также небольшая аннотация от NVIDIA для пользователей, которые хотят построить графическую систему SLI. Формально системная логика Intel поддерживает до четырех слотов PCI Express x16, работающих в режиме PCI Express x8, но к установке в одну систему рекомендуется не более трех графических адаптеров на базе GT200. Собственно, это ограничение накладывается не только габаритными размерами видеокарт, но и драйверами – на данный момент отработана лишь технология 3-Way SLI. Никуда не делась и традиционная поддержка чипсетами Intel конфигурации CrossFireX. В итоге получается уникальный чипсет с одновременной поддержкой SLI и CrossFireX!

Сейчас Core i7 – процессор для энтузиастов. К моменту прихода Nehalem в массовый сегмент рынка Intel выпустит и более демократичные по цене и возможностям чипсеты, платы на которых будут использовать новый разъем Socket LGA1156. Связано это с тем, что у процессоров среднего уровня предполагается двухканальный контроллер памяти и другая шина для связи с чипсетом. Сейчас же Nehalem имеет три канала шины памяти и Socket LGA1366. Для платформ среднего уровня, которые появятся во второй половине 2009 года, выпустят P55. При этом контроллер PCI-E 2.0 на 16 линий будет интегрироваться не в южный мост, а в грядущие процессоры. Они же будут избавлены от необходимости поддерживать шину QPI для обмена данными с видеоускорителями PCI-E.

Прежде чем переходить к обзору плат, важно сказать, что все они обладают схожими техническими характеристиками. Например, каждая плата основана на системной логике Intel X58 с северным 82X58 и южным 83801JR (ICH10R) мостами. Все как одна имеют процессорный разъем Socket LGA1366. Поэтому часть технических характеристик плат мы попросту не указали. В этом нет никакого смысла. Что касается тестов, то замерять производительность плат с одинаковыми чипами дело неблагодарное – разница составляет 3–5%. Это крайне мало и неощутимо. Куда важнее уделить внимание комплектации, функциональности самой платы и ее программной части. И уже на основании этого делать выбор.

BIOSTAR TPOWER X58A

Производитель позиционирует Biostar TPOWER X58A как энергоэффективную плату. Эта платформа изготовлена с применением высококачественных конденсаторов с твердым электролитом, снабжена подсистемой питания, выполненной по формуле 12 + 2 фазы, и рассчитана на эффективную работу с мощными процессорами Intel Core i7 Extreme под Socket LGA1366 на микроархитектуре Nehalem. Понижением температуры основных горячих точек изделия занимается оригинальная по дизайну система пассивного охлаждения из четырех отдельных медных радиаторов разных размеров. Повторимся и отметим, что здесь радиаторы не связаны между собой тепловыми трубками! Ориентируясь на энтузиастов и оверклокеров, производитель установил на системную плату быстрые переключатели (джамперы) и улучшенные цифровые светодиодные индикаторы для диагностики аппаратных неисправностей. Интересная особенность Biostar TPOWER X58A – возможность отключения дополнительных фазовых циклов питания. Таким образом, по результатам внутренних тестов в Biostar энергоэффективность этой платы до 80% больше по сравнению с традиционными продуктами. Что до комплектации платы, то она вполне стандартна. Никаких модулей, подключаемых к USB, здесь нет. Дизайн же самой платы напоминает продукты ASUS – PCI-слоты так же перекрываются видеокартами с большой системой охлаждения.



ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ эффективное энергопотребление
- слабая система охлаждения
- небогатая комплектация для платы такого уровня
- неудачная компоновка

ASUS RAMPAGE II EXTREME

Комплектность у этой материнской платы очень крутая. Тут тебе и традиционный набор проводков-инструкций-драйверов-мостиков, и несколько переходников питания, и дополнительный вентилятор на заднюю стенку корпуса, и подключаемая ЖК-панель, и тестовый пакет 3DMark Vantage Advanced Edition, и даже антивирус Касперского с лицензией на год!

Не сказать, чтобы дизайн платы у ASUS вышел идеальным. Конечно, массивные радиаторы охлаждения не мешают установке процессорного кулера и видеокарты, разъемы памяти также не блокируются, расположение мест подключения вентиляторов продуманно. Но вот почему с учетом небольшого количества разъемов PCI в первый слот PCI-E 1x можно установить только звуковую карту из комплекта? Любая другая плата попросту упрется в радиатор охлаждения северного моста платы. На ASUS Rampage II Extreme установлено три слота PCI-E 2.0 x16 для сбора графической подсистемы из трех видеокарт. Большего и не надо! Сами разъемы расположены неудобно. Самый нижний слот позволяет устанавливать видеокарту лишь в некоторые корпуса, ибо есть очень большая вероятность, что на двухслотовую систему охлаждения попросту не хватит места. Далее даже с двумя графическими адаптерами появляется проблема установки других плат расширения. Оба порта, PCI и PCI-E 1x, перекрываются системами охлаждения видеокарт! Остается один свободный для дискретного звука из комплекта.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ площадки ProbeIT для замера напряжений мультиметром
+ дискретная звуковая карта X-Fi в комплекте
+ информационная ЖК-панель
- неудачная компоновка

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

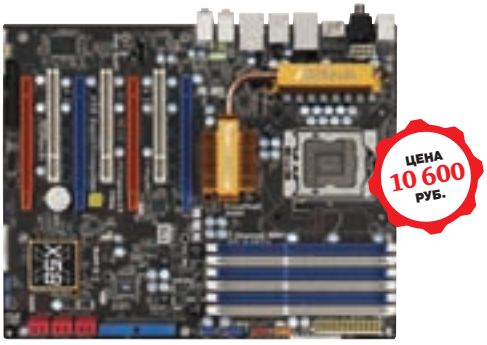
+ есть встроенный контроллер SAS
+ хорошая комплектация
+ модуль OC Palm для управления работой системы
- неудачная компоновка

ASUS P6T DELUXE

Самая доступная и демократичная в плане стоимости плата на Intel X58 марки ASUS. Цена никак не сказалась на комплектности продукта, она, как всегда, на высшем уровне. Перечислять все особого смысла нет, следует выделить лишь модуль OC Palm. Этот небольшой девайс подключается к компьютеру через порт USB. Пользоваться им можно для разгона, изменения и проверки напряжения, скорости вентиляторов и температуры в реальном времени. Есть также несколько горячих клавиш, с помощью которых ты легко можешь выбрать заранее настроенный профиль. Модуль OC Palm не требует установки драйвера или специализированного ПО – он работает напрямую с материнской платой. По информации ASUS, модуль связывается с контроллером TurboV и получает доступ к нескольким значениям напряжения: северного моста, PCI Express, CPU PLL и памяти с возможностью изменения с шагом 0.02 В.

На плате есть три слота PCI-E x16, один PCI-E x4 и пара старых PCI. На два PCI-E может подаваться по 16 линий. В случае подключения третьего разъема 16 линий получит только первый графический адаптер, а оставшиеся два будут работать в режиме 8x. Надо сказать, что из-за не слишком продуманного дизайна установить в систему можно только три однослотовые видеокарты. Остальные попросту будут мешать друг другу. Следует также обратить внимание на существенное количество стабилизаторов напряжения – ASUS P6T Deluxe имеет 16-фазную цепь питания vCore и еще две фазы для шины QPI со встроенным контроллером памяти внутри Core i7.

ASROCK X58 SUPERCOMPUTER



Комплектация у этой платы вполне типичная: проводочки, вставка для задней панели, инструкции, диски с драйверами и утилитами для разгона, шлейфы для соединения видеокарт по схеме SLI и CrossFireX, а также антивирусный пакет McAfee. Чего-то большего от ASRock ждать не стоит. На самой плате разъемы питания расположены продуманно по краям платы. Основной 24-контактный на нижнем краю, а дополнительный 8-контактный в правом верхнем углу. Последний, кстати, допускает возможность подключения четырехжильного кабеля. Дизайн материнской платы весьма удачный, даже самая большая видеокарта не заблокирует защелки слотов памяти DIMM. Охлаждение у ASRock X58 SuperComputer пассивное и по современным меркам очень скромное. На северном мосту установлен средних размеров радиатор, который соединен с радиатором на схемах питания тепловой трубкой. На южном мосту также есть некий радиатор, но толку от него никакого. Он декоративный. Около северного моста установлен 4-контактный разъем CPU_FAN для процессорного кулера. Рядом есть еще четыре разъема на три контакта для корпусных вентиляторов. На плате есть четыре слота PCI-E. Синие слоты умеют работать в режиме 16x, а на оранжевые может подаваться только восемь линий. Кроме того, на плате установлено еще три слота PCI. BIOS у ASRock весьма функциональный, интересна возможность сохранения трех профилей с различными настройками.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

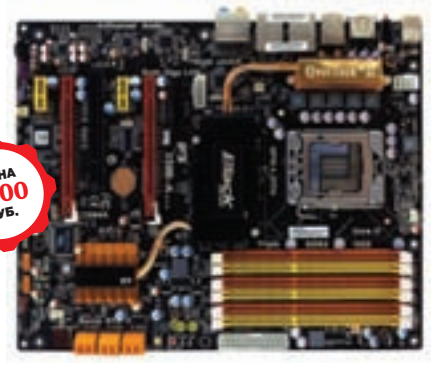
+ четыре разъема PCI-E 16x
+ хорошая компоновка
- нет портов COM и LTP
- небогатая комплектация для платы такого уровня

DFI LANPARTY UT X58-T3EH8

Комплектация платы от DFI интересная. Вместе с платой, дисками, инструкциями и проводками покупатель получает дополнительный радиатор охлаждения Flame Freezer и дискретную звуковую карточку, которая подключается к материнской плате с помощью шлейфа. Отдельный разъем PCI она, благо, не занимает. Дополнительный же радиатор помогает отводить тепло от связанных тепловыми трубками южного, северного мостов и силовых цепей. Такое решение DFI уже применяла в своих продуктах. Разработчики особо отмечают использование высококачественных компонентов, включая восьмифазный преобразователь напряжения питания от компании Volterra, MOSFET-транзисторы и многослойные керамические конденсаторы, которые, по их утверждению, в комплексе способны обеспечить стабильное функционирование системы как в обычном режиме, так и при работе на повышенных частотах. Радует и то, что компания DFI всегда распаивает порты PS2 для клавиатуры и мышки, на многих системных платах с X58 отдельного разъема для мышки попросту нет! И раз уж зашла речь – есть на DFI LANParty UT X58-T3eH8 и шесть портов USB, порт IEEE1394, а также два сетевых разъема. Дизайн платы довольно удачный. Возможна установка трех полноразмерных видеокарт, при этом они не перекроют все разъемы PCI. Микропрограмма BIOS DFI LANParty UT X58-T3eH8 имеет довольно неплохие возможности для разгона. Ее интерфейс BIOS можно переключать между двумя основными режимами: simple mode и OC mode – для начинающих пользователей и оверклокеров.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ дополнительный радиатор и звуковая карта в комплекте
+ хорошая компоновка
+ функциональный BIOS
+ отличное охлаждение



ECS X58B-A REV1.0

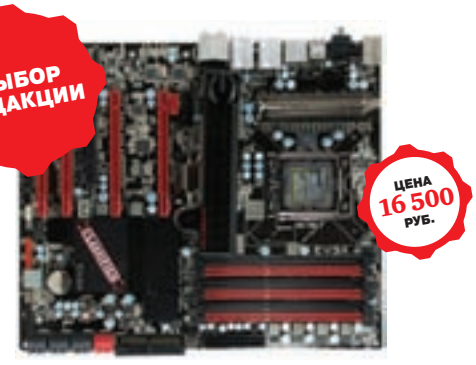
Продукция марки ECS (полное название Elitegroup Computer Systems) всегда стоила намного дешевле всех остальных. Скажу более, судить о качестве комплектующих по стоимости попросту недопустимо – платы ECS показывают себя только с лучшей стороны. А потому ECS X58B-A rev1.0 является наиболее привлекательной базой для компьютера с Intel Core i7! Сама плата максимально простая. В этой плате будет работать Intel Core i7 ничуть не хуже, чем на системных платах других марок. Сюда можно поставить два графических адаптера и при этом получить свободный PCI-порт. Два других PCI-E 1x, к сожалению, могут быть перекрыты системами охлаждения видеокарт. Преобразователь в цепи питания процессора шестиканальный, в преобразователях напряжения для северного моста и памяти и вовсе ограничились одним каналом. На всех остальных моделях с Intel X58 этих каналов, как правило, вдвое больше. Это, правда, никак не влияет на работу платы в штатном режиме с номинальными частотами. Другое дело, что для разгона ECS X58B-A rev1.0 никак не пригодна. Система охлаждения на чипах соединена тепловой трубкой. Все радиаторы алюминиевые. Компоновка элементов на плате удачная. Слоты и разъемы находятся достаточно далеко друг от друга, сложностей с установкой видеокарт нет. Разъемы памяти не перекрываются, а места подключения вентиляторов расположены с умом. На плате нет интерфейсов FDD и даже IDE! В BIOS пользователь может отслеживать температуру процессора и платы, частоту вращения двух вентиляторов (включая процессорный), а также шесть напряжений.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ одна из самых доступных плат на Intel X58
+ удачная компоновка
- эта плата непригодна для разгона
- скудная функциональность BIOS

EVGA X58 SLI CLASSIFIED

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



В след за самой дешевой спешу познакомить тебя с самой дорогой материнской платой с чипом Intel X58. Новинка от EVGA снабжена специальным чипом NVIDIA nForce 200, обеспечивающим полную аппаратную поддержку конфигурации 3-Way SLI. Это значит, что все три видеокарты NVIDIA смогут работать в режиме x16 + x16 + x16. Материнские платы, что обеспечивают поддержку SLI программными методами, как правило, позволяют установить лишь режим x16 + x8 + x8. Говорят, что в разработке EVGA X58 SLI Classified принимал активное участие уважаемый в оверклокерских кругах сингапурский энтузиаст Питер Тан по прозвищу Shamino. Очевидно, что сингапурец давал советы относительно компоновки элементов, комплектации и функциональных возможностей BIOS. Надо также сказать, что эта плата построена на высококачественной элементной базе. Система охлаждения на EVGA X58 SLI Classified имеет весьма оригинальный дизайн и достаточно сложную конструкцию. Из незначительных мелочей на плате есть панель с кнопками Power, Reset и Clear CMOS и индикаторами загрузки. Слотов PCI-E 2.0 x16 тут аж четыре штуки. При желании пользователь сможет организовать 4-way CrossFireX на компонентах AMD. Кстати, габариты EVGA X58 SLI Classified отличаются в большую сторону от номинальной платы ATX, так что перед покупкой следует проверить, встанет ли она в твой корпус!

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удачная компоновка
+ максимальное количество портов расширения
+ богатая комплектация
+ наличие чипа NVIDIA nForce 200

GIGABYTE GA-EX58-UD5

В линейке материнских плат для Intel Core i7 эта материнская плата уступает разве что GigaByte GA-EX58-EXTREME. Существенных различий между шестью платами семейства нет. Все они имеют одинаковый дизайн и возможности расширения. Разница только в позиционировании – так, упомянутая модификация Extreme предназначена для оверклокеров. Она оборудована блоком жидкостного охлаждения, а также имеет более совершенную схему питания.
Первая особенность платы – большой радиатор южного моста. Вся система охлаждения соединена двумя тепловыми трубками. Вторая особенность – батарея из десяти портов SATA II. Компоновку элементов на плате я бы назвал крайне удачной. Радует внимание к мелочам. На слотах PCI-E нет защелок блокировки платы. Один-единственный разъем PCI-E x1 находится прямо за радиатором северного моста. Вставить в него плату сколько-нибудь приличных размеров невозможно. Компания полностью отказалась от присутствия портов COM и LPT на своих платах. Вместо них на задней панели есть в избытке порты USB, разъем FireWire, а также кнопка для сброса настроек CMOS и SP-DIF-выходы.
Микропрограмма BIOS на материнской плате очень простая и весьма функциональная. Параметров разгона довольно много, и для удобства регулировки все они разбиты на несколько разделов. Плата отслеживает текущую температуру процессора и системы, температуру чипсета, скорость вращения четырех вентиляторов, а также три уровня напряжений.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удачная компоновка
+ высокая функциональность BIOS
+ хороший разгонный потенциал
- нет COM и LPT

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удачная компоновка, функциональный BIOS
- нет поддержки SLI, нет COM и LPT

MSI MS-7522 X58 PRO

Знакомься, это довольно простая и доступная плата на Intel X58. В ней есть все самое необходимое, и не более того! Компоновка элементов отличная. На MSI MS-7522 X58 Pro можно легко установить три графических адаптера. Большие системы охлаждения, правда, перекроют оставшиеся порты: два PCI и один PCI-E 1x. Свободным останется лишь второй PCI-E 1x, установить в который карточку привычных размеров не удастся, помешает северный мост. Разъемов для подключения SATA II здесь шесть, но и этого должно хватить за глаза любому доморощенному геймеру. Система охлаждения добротная. Тепловой трубкой связаны только южный и северный мосты. На схемах питания стоит отдельный радиатор.
К сожалению, плата поддерживает только CrossFireX. Параллельная работа видеокарт марки с чипами NVIDIA не была реализована даже на программном уровне. Благо, выпуская недорогой вариант для Core i7, производитель оставил шесть слотов памяти. Иногда их урезают до трех или четырех! Это очень важно, ибо для обеспечения двухканального режима работы можно сначала купить комплект из двух модулей емкостью 1 Гбайт и уже потом докупать планки для большего объема или перехода на трехканальный режим. Словом, MSI MS-7522 X58 Pro – отличный выбор для построения бюджетного и современного компьютера на Core i7.

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

	Возможности расширения	Порты	Форм-фактор
ASRock X58 SuperComputer	4x PCI-E 2.0 x16, 3x PCI, IDE, 6x SATA II	2x PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, порт FireWire, 6x USB 2.0, комбо-порт eSATA/USB 2.0, Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX
ASUS Rampage II Extreme	3x PCI-E 2.0 x16, PCI, 2x PCI-E 1x, IDE, 7x SATA II	PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 6x USB 2.0, eSATA, IEEE1394, 2x Ethernet	ATX (307.5x244 мм)
ASUS P6T Deluxe	3x PCI-E 2.0 x16, 2x PCI, PCI-E 4x, IDE, 6x SATA II	PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 8x USB 2.0, eSATA, IEEE1394, 2x Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX
Biostar TPOWER X58A	3x PCI-E 2.0 x16, 2x PCI, PCI-E 1x, IDE, 6x SATA II	PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 8xUSB 2.0, 2x eSATA, IEEE1394, Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX
DFI LANParty UT X58-T3eH8	3x PCI-E 2.0 x16, 2x PCI, PCI-E 4x, IDE, 8x SATA II	2x PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 8x USB 2.0, 2x eSATA, IEEE1394, 2x Ethernet	ATX
ECS X58B-A rev1.0	2x PCI-E 2.0 x16, PCI, 2x PCI-E 4x, PCI-E 1x, 6x SATA II	2x PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 6x USB 2.0, eSATA, IEEE1394, 2x Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX
EVGA X58 SLI Classified	4x PCI-E 2.0 x16, PCI, PCI-E 1x, 9x SATA II	PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 8x USB 2.0, eSATA, IEEE1394, 2x Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX (304.8x263.5 мм)
GigaByte GA-EX58-UD5	3x PCI-E 2.0 x16, PCI, PCI-E 1x, PCI-E 4x, IDE, 10x SATA II	PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 12x USB 2.0, eSATA, IEEE1394, 2x Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX
MSI MS-7522 X58 Pro	3x PCI-E 2.0 x16, 2x PCI, 2x PCI-E 1x, IDE, 6x SATA II	2x PS/2, оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы, 6x USB 2.0, eSATA, IEEE1394, Ethernet и 6x аудиоразъемов	ATX

ВЫВОДЫ

Плат на базе системной логики Intel X58 много, и все они вроде бы одинаковые. Между тем имеются существенные отличия в функциональном плане и компоновке элементов на самой плате. Как правило, это зависит от цены и позиционирования платы. Например, модификации для хардкорных игроков вовсе не обязательно иметь какие-то еще порты расширения, помимо четырех PCI-E 2.0 с 16 линиями на три слота. Формально там, конечно, будет один PCI и PCI-E x1, но и те будут перекрыты установленной графической системой! Помимо «Выбора редакции» и «Лучшей покупки» я бы рекомендовал обратить внимание на материнскую плату от DFI. За свои деньги это одна из лучших и функциональных плат. На данной платформе можно построить очень мощную игровую систему. Если же ты стремишься собрать компьютер за минимум средств, твой выбор – MSI!

Автор:
Антон Большаков

NVIDIA GEFORCE GTX 295/285

ВТОРОЙ ЗАХОД

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core 2 Quad Q9650 (3 ГГц)
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
- **ПАМЯТЬ:** 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
- **DVD-ПРИВОД:** LG GSA-H62N
- **КОРПУС:** Hyper Anubis
- **БП:** CoolerMaster 1000W
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows Vista Ultimate

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ GeForce GTX 285: самая мощная однопроцессорная видеокарта
+ GeForce GTX 295: впечатляющая производительность на высоких разрешениях
- неэффективная система охлаждения

НОВЫЙ GT200

Графический процессор GT200 первого поколения отличался хорошей производительностью, но, к сожалению, был медленнее и дороже чипов марки ATI Radeon. Второе поколение GT200 призвано исправить ситуацию и нивелировать разницу в производительности между флагманским решением от NVIDIA и ATI Radeon HD 4870 X2. Чтобы достигнуть поставленной цели, было решено перевести производство на новый технический процесс. Новый GT200 производится по нормам 55 нм. Это позволило поднять тактовую частоту, снизить энергопотребление и тепловыделение, а также себестоимость каждого чипа. По архитектуре новый графический процессор имеет две модификации: в одном случае он практически повторяет NVIDIA GeForce GTX 280, в другом представляет собой гибрид NVIDIA GeForce GTX 280 и NVIDIA GeForce GTX 260.

NVIDIA GEFORCE GTX 285

Что интересно, модификация GT200 в NVIDIA GeForce GTX 285 по всем параметрам сильнее таковой у NVIDIA GeForce GTX 285. Вот только на плате установлен всего один графический процессор. Архитектура здесь точно такая же, как и у GeForce GTX 280, производитель нарастил лишь тактовые частоты за счет перехода на новый технический процесс. Больше изменений нет! Несмотря на пониженное энергопотребление, тепловыделение и меньшую площадь чипа, NVIDIA GeForce GTX 285 остался очень горячим – в играх его температура легко поднимается до 85 °C. Возможно, виной всему алюминиевый радиатор – медный был бы куда эффективнее.

NVIDIA GEFORCE GTX 295

На базе этого самого гибрида и сделан NVIDIA GeForce GTX 295. По характеристикам и чистой производительности такой чип проиграет модификации, что установлена в NVIDIA GeForce GTX 285. Но вся соль в том, что в NVIDIA GeForce GTX 295 стоят два графических процессора. А такой адаптер гораздо быстрее своего аналога с одним чипом, пусть даже с увеличенными тактовыми частотами и более широкой шиной памяти! Чтобы было чуть понятнее, следует сказать, что от NVIDIA GeForce GTX 260 новинка отличается лишь числом потоковых процессоров. Их количество такое же, как и у NVIDIA GeForce GTX 280. Обрати внимание на таблицу характеристик видеокарт, и тебе все станет окончательно ясно.

ПРОСТАЯ АРИФМЕТИКА

При покупке новой видеокарты нужно понимать, что мощность современного графического процессора нельзя оценивать только числом разнообразных блоков и их частотой. Так можно сравнивать лишь чипы с одинаковой архитектурой, например NVIDIA GeForce GTX 285 и NVIDIA GeForce GTX 295. Они отличаются частотами и количеством блоков операций растеризации и блендинга ROP. Во всех остальных случаях каждое новое поколение имеет новую архитектуру, в которой исполнительные блоки сильно отличаются от старых, да и соотношение количества разных блоков может отличаться. Все это очень сильно влияет на производительность!

СПЕЦИФИКАЦИИ

	GEFORCE GTX 285	GEFORCE GTX 280	GEFORCE GTX 260	GEFORCE GTX 295
Техпроцесс	55 нм	65 нм	65 нм	55 нм
Число потоковых процессоров	240	240	216	480
Тактовая частота	648 МГц	602 МГц	576 МГц	576 МГц
Частота блока шейдеров	1476 МГц	1296 МГц	1242 МГц	1242 МГц
Эффективная частота памяти	2484 МГц	2214 МГц	1998 МГц	1998 МГц
Объем памяти	1 Гбайт	1 Гбайт	896 Мбайт	1792 Мбайт
Ширина шины памяти	512 бит	512 бит	448 бит	448 бит
Число ROP	32	32	28	56
Цена	15800 руб.	13700 руб.	10500 руб.	23100 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	XFX GEFORCE GTX 295XFX	GEFORCE GTX 285
3D Mark Vantage	16354	12567
Crysis, 16X AAF	53.24	45,32
Unreal Tournament 3	243	176
Grand Theft Auto 4	91.87	58.11

Автор:
Антон Большаков

MICROSOFT SIDEWINDER X8

ВЕТЕР СБОКУ ДУЛ

СПЕЦИФИКАЦИИ

- **ТИП:** беспроводная, 2.4 ГГц
- **ОПТИЧЕСКИЙ СЕНСОР:** BlueTrack
- **ОПТИЧЕСКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от 500 до 4000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 12, 7 программируемых
- **АККУМУЛЯТОР:** AA, 2100 мА*ч
- **ПО:** IntelliPoint

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удобная форма
+ возможность работы и одновременной зарядки
+ хорошее ПО
- дешевый пластик
- нет возможности изменить вес

BLUETRACK

По существу это уже вторая мышка с новым синим лазером, что попадает мне в руки. Вернее, синий у нее не лазер, а чрезвычайно яркий диодный луч. В числе отличий от простого красного лазера еще и большие оптические углы. По заявлениям производителя, это позволяет получить более контрастный образ поверхности и, как следствие, обеспечивает максимально стабильное и точное перемещение курсора. Здесь особенно актуальна тема работы на сложных поверхностях. Конечно, мышка не сможет противостоять зеркалу, но вот глянцевым и крупнозернистым покрытиям – запросто. Найти такие можно на обеденном столе или, скажем, на полу. Осталось изыскать тех, кто там играет. Предполагается, что мышка с технологией BlueTrack стоит на голову выше лазерного манипулятора и уж тем более оптического. Возможно, новинка станет отраслевым стандартом. Пока же это лишь запатентованная разработка Microsoft.

ВОПРОСЫ ЭРГОНОМИЧНОСТИ

Играть что с проводом, что без – одинаково. Он очень тонкий и гибкий. Зацепиться таким за что-то на столе или под оным весьма проблематично. Цепляется он к мышке весьма удобно и закрепляется там магнитом. Корпус мышки необычной формы. На первый взгляд играть с такой неудобно. Оказалось, наоборот, Microsoft SideWinder X8 очень удобная. Две дополнительные кнопки расположены под большим пальцем. Надо сказать, что их положение идеально, хотя и непривычно. Третья нажимается также большим пальцем, но до нее нужно тянуться. На нее можно повесить редко востребованные функции или переключения режимов и видов. Словом, все то, где не требуется мгновенная реакция. Колесико прокрутки металлическое. Ход плавный. Есть тут и боковые нажатия. Чуть ниже расположены три кнопки выбора разрешения оптического сенсора. По умолчанию они настроены на 4000, 1000 и 500 dpi. Шайбы с грузиками у этой мышки нет, что довольно странно. Да и материал корпуса не соответствует уровню продукта – мышки такой ценовой категории куда приятнее на ощупь.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Весь функционал мышки доступен из утилиты IntelliPoint. Именно в этой утилите можно запрограммировать кнопки, выбрать разрешение для трех возможных режимов работы, а также записать макросы. В отличие от многих других игровых мышек встроенной памяти в Microsoft SideWinder X8 нет. Все настройки сохраняются на компьютере, и без установленного IntelliPoint они работать не будут. Для оперативного изменения настроек мышки утилиту можно вызвать одним нажатием кнопки мышки, которая находится под тремя клавишами выбора оптического разрешения. О необходимости выделения клавиши для запуска IntelliPoint можно поспорить, но, на мой взгляд, лишней эта функция не будет точно.

БЕСПРОВОДНАЯ ИГРОВАЯ МЫШЬ

Мышка эта, безусловно, игровая. Смущает только то, что игровые мышки, как правило, проводные. А Microsoft SideWinder X8 беспроводная. Выяснилось, что для передачи данных используется радиопередатчик с частотой 2.4 ГГц. Приемник подключается к порту USB 2.0 и производит опрос с максимально возможной частотой 500 Гц. По словам производителя, этого достаточно, чтобы нивелировать задержки при беспроводном соединении. Так ли это, сказать сложно, но субъективно Microsoft SideWinder X8 работает ничуть не хуже своих проводных аналогов. Есть и еще одна ключевая особенность. Как и во всяком беспроводном контроллере, здесь установлен аккумулятор (в частности, типа AA на 2100 мА*ч). Подзаряжать его нужно не часто, но регулярно. Специально для этого от док-станции к Microsoft SideWinder X8 подключается кабель, и мышка превращается в проводную. Передается ли информация по проводу при таком способе подключения, неизвестно.

Автор:
Кирилл Аврорин

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!
hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА
www.gameland.ru

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

КТО ЗДЕСЬ?

Приветствуем любителей железа! В очередной раз поблагодарим вас за интересные вопросы. Также хочется посоветовать подробно указывать, какой модели у вас системный блок, какая материнская плата и какие основные комплектующие, если вы спрашиваете совета в области разгона, охлаждения системы и моддинга. Это даст нам возможность представить, как это все расположено в системном блоке, как лучше организовать отток горячего воздуха и как можно украсить внутренности компьютера. Без этой информации мы можем просто дать не слишком дельный совет.
P.S. Было бы совсем замечательно, если бы все подписывались. Поверьте, далеко не всегда можно выудить имя отправителя из названия почтового ящика.

Кирилл Аврорин

Приветствую вас, уважаемая редакция горячо мной любимого журнала «РС ИГРЫ»! Пишу вам в первый раз, тем более на e-mail, так как совсем недавно сбылась моя мечта об интернете. Радуюсь этому до сих пор. Но мою радость омрачает одно обстоятельство, и я очень надеюсь, что вы мне чем-то да поможете. Дело в том, что с некоторых пор мой компьютер стал отлынивать от работы. Во время игры в Granado Espada полностью исчезает изображение на экране. Более того, как мне кажется, отключается видеокарта. Перезагрузка системы не помогает. При перезагрузке системник издает нечленораздельные звуки, похожие на три коротких писка или два коротких и длинный. Пробовал переустановить драйверы на видеокарту – ничего не изменилось. Чтобы компьютер заработал, приходится его отключать с помощью кнопки включения, после чего все нормально работает вплоть до той самой игры. Еще заметил, что во время игры в Granado Espada температура видеокарты около 85 градусов, материнской платы – 49 градусов, а процессора – 64–65 градусов. Нормально ли это? Во время игры в такие игры, как, например, Crysis, Far Cry 2, S.T.A.L.K.E.R. и многие другие, ничего необычного не замечал, разве что температура видеокарты подскочит от 65 до 85 градусов, но ничего не отключается. Хотя играю в них на максимальных настройках. Вот моя конфигурация: процессор Intel Core 2 Duo E6300 1866 МГц, материнская плата Gigabyte 945PL-S3, видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GT, оперативная память 2048 Мбайт, Windows XP SP2. До свидания, и очень надеюсь на вашу помощь!

Читатель

Здравствуй, Читатель! Первым делом спасибо тебе за вопрос и отдельное спасибо за грамотный русский язык, приятно читать такие письма. Давай попробуем разобраться с твоей проблемой. У нас у самих в тестовом стенде до недавнего времени стояла GeForce 8800 GT – отличная карточка за ее деньги, но греться она любит. И после года работы она тоже стала зависать по достижении температуры 89–90 градусов. Для нее, по-видимому, это предел. В твоем случае виной всему также перегрев видеоплаты. Здесь можно посоветовать три варианта. Первый – установи утилиту Riva Tuner (только самой последней версии) и в ней, ткнув вкладку «Настроить» – «Настройки графического адаптера», выставь ручное управление кулером и установи его на 100%. Видеокарта будет жужжать, однако температура сильно понизится, даже во время активной игры. Второй вариант – установить на видеоплату более мощную систему охлаждения. Мы эксперимента ради портировали туда штатную систему охлаждения от ATI Radeon HD 4870 – встала практически без проблем, средняя рабочая температура снизилась примерно на 20 градусов! Можешь купить где-то горелый Radeon HD 4870 и без труда снять с него систему охлаждения. Кстати, такое решение будет заметно дешевле, чем покупать систему охлаждения видеокарты от стороннего производителя. И наконец, третий вариант – купить другой графический адаптер. Но если нет свободных средств, то GeForce 8800 GT – еще вполне актуальная карточка, просто надо ее слегка довести до ума. Успехов тебе в решении проблем!

Здравствуйте. У меня пропатченная локализация игры «Бесконечное путешествие» до v.1.61. После 10–15 минут работы она входит в ступор и зависает. Приходится перезагружать компьютер, чтобы он очнулся. Моя система: материнская плата Asus Striker Extreme 2, процессор Intel Core 2 Duo E8600, видеокарта Asus EN GTX260, оперативная память Patriot Viper Series PC3-1600, жесткий диск Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт. Помогите, пожалуйста.

Семен

Здравствуй, Семен! У тебя такая проблема только с этой игрой или со всеми приложениями? Точнее указывай в письме. Что касается проблемы с игрой, то переустанови ее и попробуй поиграть без патчей. Нередки случаи, когда новыми улучшениями ухудшается стабильность работы игры. Если у тебя несколько жестких дисков, установи ее на другой накопитель или хотя бы логический диск. Также отключи во время игры различные антивирусы и прочие утилиты. Уточни, хватает ли у тебя места на диске для кэша Windows (смотри на том, на котором он у тебя хранится).

Здравствуйте, уважаемые редакторы рубрики FAQ! Помогите, пожалуйста! Я собираюсь купить системный блок, выбрал процессор – Core 2 Duo E8400 3 ГГц, 6 Мбайт FSB 1333 МГц, но вот с материнской платой у меня вопрос. Потянет ли материнская плата Gigabyte EP43-DS3L этот процессор? И второй вопрос: потянет ли эта плата видеокарту PCI-E Radeon HD4870 512Mb Sonic Dual Edition DDR5? Помогите, пожалуйста! Заранее спасибо!

Михаил

Привет, Михаил! Интересно, а почему в твою голову закрались сомнения по поводу совместимости этой материнской платы с процессором? Gigabyte EP43-DS3L построена на современном чипсете Intel P43, поддерживает весь спектр процессоров форм-фактора LGA775, в том числе Core 2 Duo E8400. Также она без проблем потянет твою видеокарточку. Единственное значимое ограничение – ты не сможешь установить в эту плату два графических адаптера, так как на ней всего один слот PCI Express X16.

Здравствуйте! У меня есть вопрос по моддингу. В моем системном блоке установлен один кулер в верхний его части на выдув. Недавно установил еще один на жесткие диски в режиме вдув. Посоветуйте, как именно поставить третий кулер в задней части системного блока, на выдув или вдув? Все никак не могу понять, как лучше. Заранее спасибо! И еще. В Windows XP у меня клавишами не переключается раскладка в некоторых приложениях! Помогите, если можете.

Леонид

Здравствуй, Леня! Немного трудно давать тебе советы, так как мы не знаем, какой у тебя корпус и как расположены комплектующие. Но если предположить классическое расположение компонентов, то мы бы посоветовали разместить кулер на выдув, чтобы он отводил горячий воздух от видеокарты (или нескольких графических адаптеров). В случае с жесткими дисками ты поступил абсолютно правильно – если бы ты поставил на выдув, то мимо винчестеров проходил бы горячий воздух из недр системного блока, а так входит более-менее прохладный. Снизу же по вышеприведенным причинам будет логичнее поставить на выдув.

Доброго времени суток, железная редакция Правильного! На днях решил протестировать на 3DMark'06 свой компьютер. При тестировании CPU количество FPS было 0–1. Это нормально? И нормальный ли итоговый результат для моего компьютера? Или он должен быть выше? Просто видеокарта однажды сгорела. Правда, ее починили, но есть сомнения, качественная ли починка. Результаты теста прилагаются.

Андрей

Доброго, Андрей! Для CPU Test при не слишком мощном процессоре – это нормально. При прохождении 3D'Mark есть пара тестов, где даже очень мощный ПК показывает скромные результаты. Если тебя это смутило – не смущайся, все вполне закономерно. По поводу же результатов, то для твой системы (Pentium 4, 2.8 ГГц, GeForce 8600 GTS) – результат на уровне 5000–6000 очков в 3D'Mark06 вполне актуален. Процессор, может быть, нащелкал бы и больше, однако его серьезно сдерживает видеокарта. К примеру, в паре с GeForce 8800 GT, мы уверены, он показал бы результат на уровне 8000–9500 очков. Подумай об апгрейде.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Не могу никак разобраться с проблемой, точнее, с двумя. Моя система Asus M2V-MX SE, 160 Гбайт, 2x1024 Мбайт DDR-II PC-6400, AMD Athlon 64 X2 6000+, Powercolor HD 4850 1Gb GDDR-3, блок питания 530W Hiper (купил недавно). Поставил видеокарту, установил стандартные драйверы, запустил – и в характеристике показывает HD 4800 Series, пробовал драйверы 8.9; 8.10; 8.11; 8.12, ничего не вышло. Windows Vista Home Basic в оценке производительности игр показывает 5.9, у друга с его ATI Radeon HD 4830 та же производительность. В Crysis FPS 6–14. Я слышал, что у Radeon бывают проблемы с драйверами.
И проблема номер два: купил процессор тоже недавно, утилиты CPU-Z и Everest показывают 3.1 ГГц, а кэш 2x512 Кбайт. Можно ли считать это проблемой, и если да, то помогите.

Роман

Рома, привет! На момент написания этих строк (примерно на то же самое время, что ты послал нам свое письмо) актуальной версией драйверов для Windows Vista Home была 9.2, которую можно скачать с официального сайта ATI (support.amd.com). Лично у нас на тестовом стенде твоя видеокарта стабильно работала именно с этой версией драйверов, другие мы, правда, не пробовали. Перед тем как ставить новую версию, обязательно удали старую, причем полностью, со всеми утилитами. Проблем у ATI с драйверами не больше, чем у любой другой компании, они бывают, лишь если неправильно указать тип графического адаптера. NVIDIA в этом плане более универсальна. Что касается процессора, то отображается у тебя все корректно. С названием драйвера видеокарты тоже все хорошо – система отображает имя семейства видеокарт.

Здравствуйте! Проблема с лицензионной Windows Vista Home Premium. После загрузки ОС и входа в систему рабочий стол, ярлыки, кнопка «Пуск» и прочее не появляется. Кроме стрелки-указателя, на черном экране нет ничего. При этом сама система нормально функционирует, запускаются игры и приложения. Приходится работать через «Диспетчер задач», который, кстати, показывает работающее приложение Form1 и связанный с ним процесс cftmons.exe. Просмотрел с помощью команды msconfig службы и автозагрузку, но ничего похожего не нашел. Не помогает даже безопасный режим! Что делать? Заранее спасибо.

С уважением, SAP

Привет, Sap! Есть мнение, что у тебя просто не запускается explorer.exe (не путать с Internet Explorer). Попробуй, нажав Ctrl + Alt + Del, вызвать его из папки Windows, если все получится – просто добавь его в автозагрузку при помощи какой-либо утилиты (нам нравится EF StartUp!). Form1, подозреваем, окно ошибки какой-либо службы, которая не может запуститься без активированного рабочего стола. Приведенный нами метод может помочь, но все указывает на то, что в процессе установки системы были какие-либо ошибки, что и привело к такому результату. Поэтому для стабильной и долгой работы системы лучше все-таки переустановить Windows и внимательно следить за ходом инсталляции.

Категорически приветствую! Через некоторое время после покупки нового компьютера стал замечать сильный шум видеокарты (GeFerce GTX260) во время работы «тяжелых» игр, что мешает родным, ибо играю обычно ночью. После игры программа Vtune показывает температуру GPU 68–70 градусов. Можно ли ей доверять, высокая ли это температура для данной карты, и если да, то что следует предпринять для стабильной и безопасной работы?

Макс

Категорически привет! Что сделаешь, GeForce GTX 260 мощная и горячая плата, драйвер сильнее раскручивает кулер во время сложных расчетов. Кстати, мы заметили, что в новых версиях драйверов NVIDIA изменила скорость работы кулера – если раньше видеокарты стабильно грелись до 80 градусов (но и соответственно тише работали), то теперь драйвер охлаждает их в среднем до 70 градусов, но уровень шума значительно выше. Поэтому твоя ситуация абсолютно закономерна. Можешь при помощи той же Riva Tuner уменьшить частоту оборотов или написать собственную программу управления кулером (к примеру, чтобы он раскручивался только по достижении 80 градусов). Но особо гнаться за тишиной не стоит, а то можешь вывести графический адаптер из строя или как минимум заставить его работать нестабильно. Поэтому не рекомендуем греть его выше 80 градусов, а также приобретать специальные системы охлаждения от сторонних производителей – для плат уровня GeForce GTX 260 они практически бесполезны.

Автор:
Антон Большаков

СТЕРЕООЧКИ NVIDIA 3D VISION

Технология формирования стереоизображения известна давно. По большому счету на сегодняшний день не придумано ничего нового. Стереоэффект достигается за счет того, что каждый глаз видит отдельное изображение с немного смещенным положением камеры. Механизмов реализации объемного изображения несколько. Самый простой – просмотр изображения в разноцветных анаглиф-очках, вместо линз у которых вставлены светофильтры. Как правило, один из них красный, другой синий. Это дешевый и достаточно эффективный метод. Правда, он не обеспечивает правильную передачу цветного стереоизображения, благо человек достаточно быстро привыкает и распознает цвета. Время адаптации около 30 секунд. Говорят, что после длительного использования на некоторое время может нарушиться цветовосприятие. Дабы не ломать нервную систему и не путать красный с зеленым, были придуманы затворные очки. Суть их в том, что в момент отображения нужной картинки для конкретного глаза стекло на другом глазу попросту становится непрозрачным. И так поочередно для каждого глаза с частотой не менее 60 Гц. Меньшая частота создает серьезную нагрузку на глаза. Был придуман и другой способ получения стереоизображения. В частности, в продаже были замечены стереомониторы Zalman Trimon ZM-M220W. Смотреть на них тоже следует в очках, но в отличие от затворных здесь оба глаза видят картинку одновременно. Никакого мерцания! Все дело в специальных поляризационных очках – фильтр перед каждым глазом пропускает свет определенной направленности. Теперь следует вспомнить, что ЖК-мониторы изначально дают поляризованный свет, это неотъемлемое свойство жидкокристаллической матрицы. Более того, никто не мешает разбить матрицу на множество участков с разной поляризацией. Например, построчно. Примерно так и поступили инженеры Zalman. В результате, надев очки, зритель видит действительно объемное изображение. И видит-то только половину от того, что возможно, из-за того что отображается построчно. Недостаток тут один – на монитор нельзя смотреть под углом. В этом случае стереоэффект пропадает. Без очков, скажем в Windows, ты видишь изображение как и на обычном мониторе – глазу безразлична поляризация света.

Последним достижением в области формирования объемного изображения можно считать стереоочки от NVIDIA. Новинка создана на базе технологии ЖК-затворов. В определенный момент одно из стекол затемняется, а на экран выводится нужная картинка. И все вроде бы ничего, но с обычным ЖК-монитором они работать не будут. Здесь тебе придется купить новинку с поддержкой 120 Гц либо достать с балкона старый CRT-монитор. Как уже было сказано, технология с активными жидкокристаллическими затворами требует частоты обновления картинки по 60 Гц для каждого глаза. В продаже таких мониторов сейчас совсем мало. Точнее, всего два: Samsung SyncMaster 2233RZ и Samsung SyncMaster 2243HZ. Отличаются они мелочью – парой USB-портов и возможностью поворота на 90 градусов. Анонсированы также дисплеи марки ViewSonic, но на момент подготовки материала в продажу они так и не поступили. Думаю, уже через пару-тройку месяцев выбор 120-герцевых мониторов будет достаточным, ибо нет никаких технических проблем в производстве таких матриц. Просто до недавнего времени в этом не было необходимости. В идеале, конечно, частоту следует нарастить до 170 Гц (по 85 Гц на глаз), ибо даже при 120 Гц нагрузка ощутима.

Продаваться очки NVIDIA 3D Vision будут как вместе с монитором, так и отдельно. В комплекте с монитором Samsung такие очки обойдутся, по предварительным оценкам, в 28 тысяч рублей. Сами по себе они будут стоить в районе 7 тысяч рублей. В коробке с NVIDIA 3D Vision покупатель получает докстанцию для беспроводной связи с очками, диск с программным обеспечением, набор сменных накладок на переносицу, а также мешочек для хранения. Подключаемый через USB адаптер снабжен специальным колесиком, которое позволяет регулировать уровень глубины стереоизображения. Включается все само и автоматически после запуска игры. От пользователя лишь требуется установить драйверы. При желании можно настроить включение стереорежима только в игре, а не в главном меню. При запуске игры появляется сообщение, насколько хорошо подходит 3D Vision к тому или иному игровому движку. На сайте компании и в самом драйвере есть список игр с рейтингом совместимости и рекомендациями по настройке. Возможно, в будущем появится и кино с поддержкой 3D Vision. Сегодня существуют лишь коротенькие ролики, которые, однако, впечатляют. Что касается игр, то это нужно непременно опробовать на себе. Компания NVIDIA демонстрировала технологию в темных, мрачных играх (например, в Left 4 Dead). И стоит сказать, что не зря. Очки дают потерю цветовой насыщенности – создается впечатление, что смотришь через зеленоватый фильтр.

Разделение изображения на два канала возлагает на систему серьезные нагрузки. Для беспроблемной игры нужна как минимум карта уровня GT200. Минимально рекомендованная карта NVIDIA GeForce 9600 GT. ■

10 ТЫСЯЧ МОНИТОРОВ

Поговаривают, что NVIDIA разместила заказ у Samsung на закупку не менее 10 тысяч мониторов SyncMaster 2233RZ с частотой 120 Гц. Именно с этим дисплеем компания намерена продавать комплект очков 3D Vision. Помимо продукции марки Samsung в продаже появятся монитор и проектор от ViewSonic. В новое семейство ViewSonic FuHzion входит ЖК-монитор VX2265wm с частотой 120 Гц и портативный видеопроектор PJD6220-3D со световым потоком 2200 лм. Дисплей VX2265wm имеет диагональ 22 дюйма и время отклика матрицы 2 мс. Судя по всему, тип матрицы именно TF, хотя подтверждения от производителя тому не было. Номинальное разрешение экрана 1680x1050 точек. Проектор PJD6220-3D поддерживает разрешение до 1024x768 точек при частоте кадров 120 Гц. И что самое главное, также умеет формировать стереоскопическое изображение. Модель обеспечивает контрастность 2000:1 и оснащена встроенной 10-ваттной аудиосистемой.

КРАСНО-СИНИЙ 3D VISION

Опробовать технологию 3D Vision ты можешь уже сейчас. Самое главное, чтобы в твоем компьютере была установлена карточка NVIDIA последнего поколения. К ней нужно установить драйверы NVIDIA GeForce 3D Vision. Загрузить их можно с сайта производителя или с нашего компакт-диска. Затем в настройках необходимо выбрать не NVIDIA 3D Vision, а красно-синие стереоочки. Жми «OK» и запускай игру. Не забудь надеть очки, ибо без них изображение будет, мягко говоря, размытым. Остается последний вопрос: где найти такие очки? В принципе их можно купить в Сети, получить вместе с трехмерным мультиком на DVD или в кинотеатре iMax.

SAPPHIRE RADEON HD 4670

Видеоплата среднего класса от ATI уже фигурировала в наших тестах. Разработчики планировали создать из нее конкурента GeForce 9500 GT, и, судя по нынешним ценам, у них это получилось. По существующему курсу этот графический адаптер стоит около 100 долларов. Почти за такую же сумму можно купить не только NVIDIA GeForce 9500 GT, но и 9600 GT. Тем не менее в наших тестах эта плата показала более интересные результаты, нежели 9500 GT, а с хорошим разгоном она может легко побороться и с GeForce 9600 GT. Именно то, насколько она в состоянии прибавить после манипуляций с частотами, мы и попытались выяснить в этом тесте.

Нам досталась вполне стандартная модификация платы, причем далеко не топовая версия – объем памяти составлял всего 512 Мегабайт. Впрочем, на наш взгляд, именно для видеокарты среднего класса этого вполне достаточно. ATI Radeon HD 4670 построена на базе чипа ATI RV730, вариации RV770, только сильно урезанного в возможностях. Несмотря на то что многие Radeon HD 4670 комплектуются памятью DDR4, работающей на частоте 1000 МГц, в наши руки попал экземпляр с ОЗУ, функционирующей на 1100 МГц. Подобный заводской разгон зачастую сильно уменьшает возможность разгона ручного. Ведь при производстве столь недорогих плат никто не будет заниматься специальным отбором чипов (это просто-напросто не окупится), соответственно банально ставится максимальная стабильная частота для данной серии памяти. Дальнейший успех разгона зависит от конкретного экземпляра: кому-то повезло, кому-то нет. Нам, судя по результатам тестов, не очень повезло. Но обо всем поподробнее.
Плата невелика по размерам – ее длина всего 167 мм. Посередине расположен процессор RV730, вокруг него четыре чипа памяти. Еще четыре чипа размещены на тыльной стороне платы. Это не самое лучшее решение, особенно если учитывать изначально не слишком высокий ее разгонный потенциал. Объясним почему. Основа системы охлаждения ATI Radeon HD 4670 – небольшой алюминиевый радиатор высотой всего 16 мм. На нем сверху находится небольшой 90-миллиметровый вентилятор, на чем все, собственно, и заканчивается. Проблема здесь не только в малом радиаторе, но в и том, что он покрывает собой процессор и два чипа памяти. Они, в принципе, получают достаточное охлаждение, но вот остальные чипы покрыты лишь крохотными алюминиевыми насадками, которые даже радиаторами назвать совестно. Соответственно охладить память они фактически не в состоянии.
Перейдем к тестам. Установив оригинальные драйверы с диска, мы запустили программу ATI Tray Tools. Многие сейчас предпочитают AMG GPU Clock Tools. С этой утилитой нам не удалось подружить карточку. Очень часто при увеличении частот она подвешивала Windows, заполняя экран артефактами. При помощи ATI Tray Tools и ручного разгона с шагом 5 МГц нам удалось повысить работу процессора до 775 МГц. Иными словами, прирост составил всего 25 МГц. Причем он был достигнут лишь после того, как мы вручную выкрутили скорость работы штатного кулера на 100%. Автоматический разгон определил оптимальную частоту чипа на 785 МГц, но на этой скорости более-менее серьезные тесты приводили к появлению артефактов. Что касается памяти, то здесь все еще хуже. Максимальная частота – 1125 МГц, и попытка увеличить скорость работы хоть на мегагерц (даже так!) приводила к моментальному дампу и появлению синего экрана. Вычислив реально максимальные частоты работы, мы прогнали тесты и сравнили прирост – до и после.

ВЫВОДЫ

Этот разгон еще раз доказал, что чудеса если и бывают, то очень редко. Процессор ATI RV730 сильно ограничен в своих возможностях – виной тому скудное охлаждение. С нормальной системой он смог бы работать на скоростях далеко за 800 МГц, но в данном случае игра не стоит свеч – хорошая система охлаждения недешева, выгоднее купить более мощную плату, благо вариантов хватает, как от AMD/ATI, так и из стана NVIDIA. С памятью здесь все так же традиционно – повышенная частота, практически верх ее возможностей. На отдельных экземплярах возможна стабильная работа на скоростях до 1200 МГц, но проблема в том, что особого прироста ожидать не приходится. Иллюстрируют наши выводы результаты тестов.

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА	ATI RV730
ЧАСТОТА ЧИПА	750 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1100 (2200) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512 Мбайт GDDR4
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	128 бит
ИНТЕРФЕЙС	PCI-Express 2.0
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА	55 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
ПАМЯТЬ	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-ПРИВОД	LG GSA-H62N
КОРПУС	GMC R2 TOAST
БП	Coolermaster 1000W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows XP SP3

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	ДО	ПОСЛЕ
Частота ядра	750 МГц	775 МГц
Частота памяти	1000 МГц	1125 МГц
Температура	49 °C	83°C
Crysis, High Detail, 1280x1024	42.71 FPS	43.85 FPS
Grand Theft Auto 4, 1280x1024, High	32.36 FPS	33.48 FPS
Unreal 3, High, 1280x1024	88 FPS	90 FPS
3DMark 2006, 1280x1024, Marks	8751	9008

Автор:
Кирилл Аврорин

GRAND THEFT AUTO 4 – ТЕХНИЧЕСКИЙ ОБЗОР

ИЩЕМ ПРЕДЕЛ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ КОМПЬЮТЕРА

Каждая игра независимо от жанра, года выпуска или популярности имеет свои системные требования. Этот маленький пункт из описания на обложке диска не менее важен, чем россыпь наград, которыми щедро украшают коробку дизайнеры. Конечно, для очередного ремейка «Тетриса» или «Сокобана» системные требования чисто символическая характеристика. Однако для проектов уровня Crysis, Empire: Total War или Grand Theft Auto 4 это строчка, за достоверность которой разработчики и издатель должны нести ответственность. Далеко не у всех нас есть компьютеры топовой конфигурации, и весьма печально, купив коробку с игрой, обнаружить вместо яркого действа противное слайд-шоу, из-за того что у твоего компьютера не слишком мощный процессор или не хватает памяти. Особенно когда твоя система подходит под официальные системные требования, указанные разработчиком.

С момента выхода GTA4 к нам в редакцию пришло больше сотни писем по техническим вопросам, связанным с этой игрой. Примерно половина из них – вопросы читателей о том, запустится ли игра на их компьютере, и что делать, если она будет тормозить. Мы решили провести подробный технический обзор GTA4, чтобы выяснить, насколько соответствуют реальности системные требования, какой компьютер будет оптимальным для этой игры и как различные настройки влияют на качество и скорость.

Для начала мы собрали две системы – одна из них целиком и полностью соответствовала минимальным официальным системным требованиям, другая – рекомендуемым. Мы провели ряд тестов на этих компьютерах, чтобы посмотреть, насколько это соответствует действительности. На следующем этапе мы поиграли с графическими настройками игры, чтобы воочию сравнить, как влияет на качество прорисовки тот или иной бегунок из меню. Иногда лучше отключить особо сложные тени, чтобы насладиться отдаленной прорисовкой, а иногда лучше отказаться от красивой воды в пользу ярких взрывов и детализированных повреждений. Все это ты увидишь на многочисленных скриншотах и сравнительных таблицах.

И наконец, третья часть нашего обзора заключается в том, что мы сравниваем производительность различных видеокарт, процессоров и наборов памяти в одних и тех же условиях. Мы применили оригинальную методику тестирования, которая поможет оценить силу своей конфигурации, даже если она не участвовала в нашем тесте. Подробнее читай в соответствующем разделе.

ТЕСТЫ СТАНДАРТНЫХ КОНФИГУРАЦИЙ

Здесь все просто – мы собрали четыре системы. Первая соответствует минимальным требованиям, а именно:

- процессор Intel Core 2 Duo 1.8 ГГц
- оперативная память 1024 Мбайт
- графический адаптер NVIDIA GeForce 7900 GS 256 Мбайт

Для Windows Vista разработчики совершенно справедливо рекомендуют уже 1.5 гигабайта памяти, но все наши тесты проходили под покровительством Windows XP, поэтому мы довольствовались лишь гигабайтом, как и предписано в требованиях. В дальнейших тестах эту систему мы будем называть min.

Второй компьютер – рекомендуемая разработчиками система:

- процессор Intel Core 2 Quad 2.5 ГГц
- оперативная память 2560 Мбайт
- графический адаптер NVIDIA GeForce 8600 GT 512 Мбайт

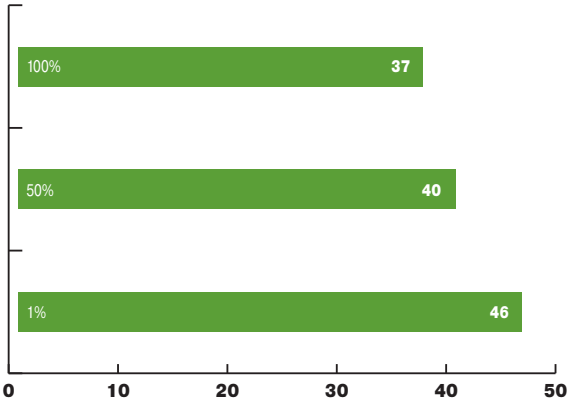
Не совсем понятно, как можно корректно установить в систему 2.5 гигабайта памяти. Для нормальной работы необходим двухканальный режим, то есть работа двух или четырех идентичных модулей одновременно. Чтобы не потерять в скорости и уложиться в рекомендуемые требования, мы установили в систему две планки по гигабайту и две по 256 мегабайт. Конечно, нетрадиционное решение, зато точное. В дальнейшем система обозначается в тестах как max.

Третья система – откровенно устаревший компьютер. Мы взяли его у хорошего приятеля и просто попробовали запустить на нем GTA4. Суди сам:

- процессор Intel Pentium 4 3 ГГц
- оперативная память 1024 Мбайт
- графический адаптер NVIDIA FX GeForce 5950 Ultra

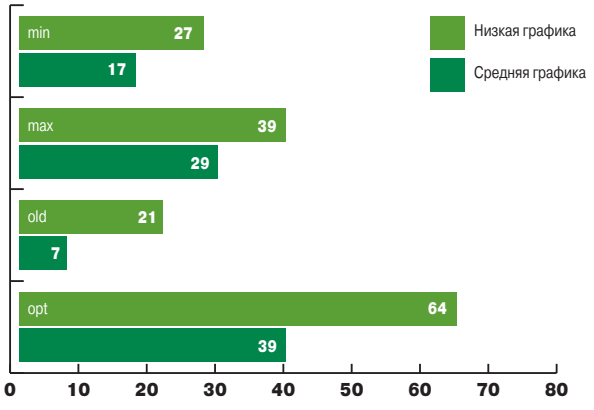
Когда-то это было пределом мечтаний любого геймера. Трехгигагерцевый процес-

Влияние детализации, FPS



Детализация объектов не так сурово обошлась с кадрами в секунду.

Тестирование базовых систем



Оптимальная конфигурация достойно прошла все тесты.

ПОРОЙ СОТНИ ДОЛЛАРОВ МОГУТ БЫТЬ ВЫКИНУТЫМИ НА ВЕТЕР. ЛИШНИЙ ГИГАБАЙТ ПАМЯТИ МОЖЕТ НЕ ОКАЗАТЬ НИКАКОЙ ПОЛЬЗЫ, А ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЯДРА ПРОЦЕССОРА НЕ ПРИБАВЯТ FPS.

сор, добрый гигабайт памяти и самая-самая топовая видеокарта из линейки NVIDIA. Потянет ли это добро современную игру хотя бы на минимальных настройках? В графиках система проходит как old.
И наконец, наша главная рабочая система – компьютер оптимальной конфигурации. Что это такое? Мы решили не гнаться за максимальной скоростью, но попытались получить максимум возможного за разумную сумму. Не секрет, что после некоторого уровня дальнейший апгрейд системы становится абсолютно непропорциональным. Можно вложить еще тысячу долларов, а получить всего 5–7% прироста в реальных кадрах в секунду. Поэтому нашей целью была сборка компьютера, который выжмет из GTA4 все ее соки, покажет все красоты и в то же время не слишком сократит домашний бюджет. Путем долгих экспериментов и тестов мы выявили следующий рецепт счастья виртуального автоугонщика:

- процессор Intel Core 2 Duo E8400 3 ГГц
- оперативная память 2048 Мбайт
- графический адаптер ATI Radeon HD 4870 1024 Мбайт

Мы решили отказаться от четырехъядерного процессора, предпочтя более скоростную модель за эти же деньги. Оперативной памяти в 2 гигабайта для Windows XP более чем достаточно. А оптимальным по соотношению цена/качество графическим адаптером мы признали ATI Radeon HD 4870 с гигабайтом памяти. На этой системе игра свободно идет при высоких настройках в разрешении 1680x1050. Свободно – в нашем понимании это 45–55 кадров в секунду при любой нагрузке системы. На этой же системе мы проводили все свои сравнительные тесты, и значится она как opt (optimal).

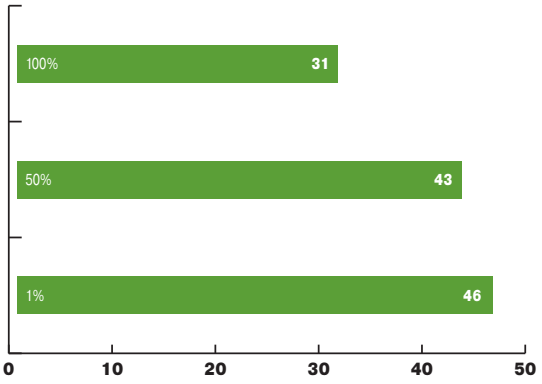
СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ КОНФИГУРАЦИЙ

При переходе на средний уровень графики видно серьезное падение скорости на всех конфигурациях. Надо заметить, что играть можно и с минимально рекомендуемой системой, однако только на слабых настройках. Скорость ниже 20 кадров в секунду мы не считаем достаточной для комфортной игры. Устаревшая система еле-еле набрала 21 кадр в секунду, однако игра запустилась и даже прошла тест – это уже немало. Рекомендуемая же система может лишь обеспечить играбельное количество кадров в секунду на среднем уровне настроек. При этом надо учитывать, что встроенный в игру бенчмарк достаточно слаб в плане насыщенности игровых сцен. Максимум, что в нем встречается, – 5–7 транспортных средств, минимальное количество обломков и отсутствие сцен с дальней прорисовкой. В реальности есть все шансы падения этой скорости как минимум на 30%. В этом случае рекомендованных разработчиками систем может уже и не хватить. Однако собранный нами компьютер справится со всеми задачами, особенно если не ставить самый высокий уровень текстур – тут не обойтись без видеокарточки классом выше.

СКОРОСТЬ VS КАЧЕСТВО

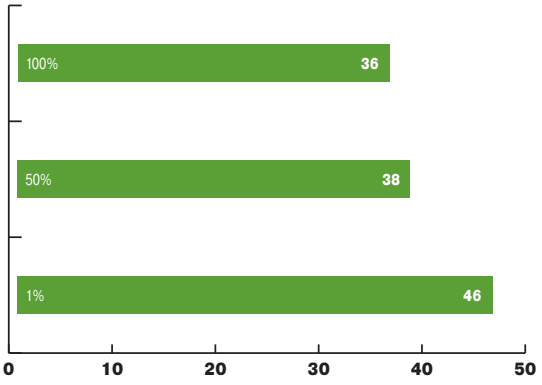
Здесь мы решили сравнить, насколько сильно те или иные настройки влияют на скорость игры. В качестве тестового стенда использовали оптимальную систему (opt), которая имеет достаточный запас по скорости и в то же время мы можем ее смело рекомендовать для покупки. Мы, конечно, могли собрать стенд и из трех GeForce GTX 295, но заметить разницу было бы уже очень трудно. При увеличении детализации падение производительности значительное, но и эффект от высокой детализации заметен.
Выкручивание бегунка, отвечающего за детализацию автомобилей на максимум, сильно снижает скорость игры, зато повышает реалистичность столкновений, увеличивает количество частиц после взрывов и многое другое.
При увеличении качества теней они становятся динамичнее, но не реалистичнее. В принципе, на статичной картинке заметно, что тени на единице и на 16 практически не отличимы.
Во встроенном бенчмарке видны недостатки при исследовании влияния дальности прорисовки на производительность. В нем не используются дальние виды, поэтому увеличение детализации до максимума не слишком повлияло на результаты тестов. Зато в игре подобная разница в дальности прорисовки катастрофически влияет на текущий FPS.
Таким образом, мы рекомендуем вам сделать максимальной детализацию автомобилей и общую детализацию, тени убрать на минимум, а дальность прорисовки регулировать, уже отталкиваясь от своей конфигурации. Первые два параметры сильно влияют на качество картинки на экране, поэтому стоит пожертвовать 20–25% производительности ради них.

Влияние детализации автомобилей, FPS



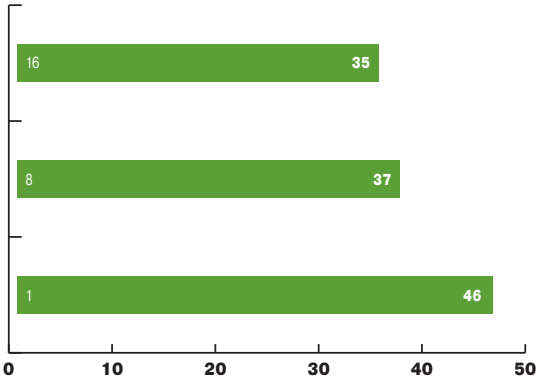
Четкие детали кузова, изящные грани, отламывающиеся детали – все это стоит десятки FPS.

Влияние дальности прорисовки, FPS



Игра с дальностью прорисовки стоит свеч. Неплохо ведь видеть противника издалека, верно?

Влияние уровня теней, FPS



Тени «кушают» приличный процент производительности, но слабо влияют на реальный уровень графики.

ВИЗУАЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Мы приводим серии скриншотов, снятых в одном и том же месте, но с различными графическими настройками. На наш взгляд, это куда нагляднее, нежели длительное описание своих впечатлений.

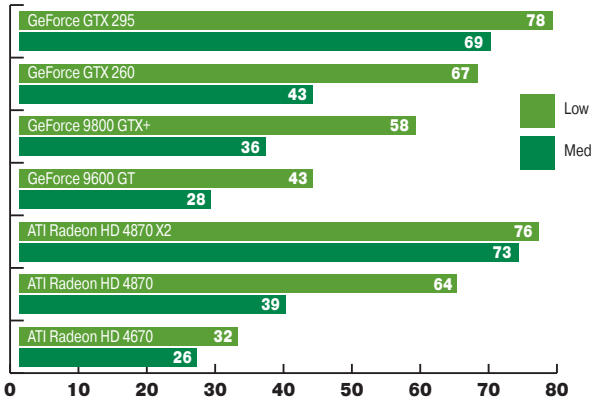
Дальность прорисовки сильно меняет изображение на экране, но чрезвычайно требовательна к ресурсам.

На скриншотах видно, что разница в уровне теней невелика. Они становятся динамичнее, но реализма это не прибавляет. Однако «кушает» подобный эффект прилично.

ТЕСТИРОВАНИЕ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ

Чтобы подтвердить выбор нашей конфигурации, мы приводим результаты тестов наиболее распространенных видеоадаптеров. Фейс-контроль для видеоплаты был очень простым – возможность выдавать хотя бы 20 кадров в секунду при минимальном уровне графики. В противном случае плата не попадала в тесты.
ATI Radeob HD 4870 сильно проседает при переходе на настройки среднего уровня, но и разница в цене между ним и более мощным двухпроцессорным ATI Radeon HD 4870 X2 огромна. GeForce GTX 260 – неплохая альтернатива, особенно в новой версии V2.

Тест видеоадаптеров

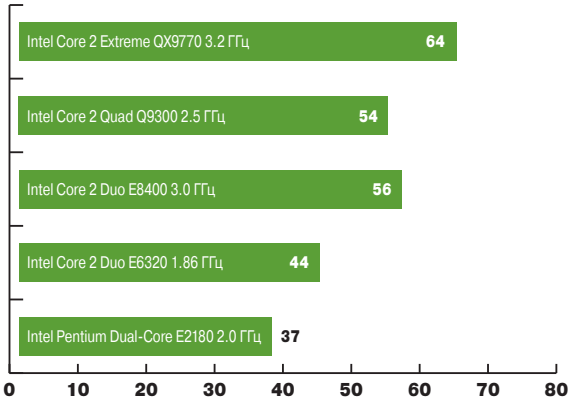


Двухъядерные графические адаптеры лидируют, но нужно ли это игроку?

Мы решили сравнить детализацию машин в процессе взрыва. Конечно, уничтожились разные авто, но можно заметить, что при максимальной детализации увеличивается количество частиц, появляются крупные оторванные детали, на земле остаются запчасти уничтоженных ранее машин.

Комментарии излишни: уровень текстур high, medium и low. Скриншоты сняты в одном и том же месте, игра каждый раз перезагружалась.

Тест процессоров



Есть ли реальная польза от Extreme-процессора?

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРОВ

Здесь нам удалось выявить очень важный момент – игра не слишком требовательна к числу ядер. Поэтому не совсем понятно, зачем разработчики рекомендуют не самый быстрый Core 2 Quad вместо более скоростного Core 2 Duo. В нашем случае 3-гигагерцевый Core 2 Duo на ура справился с 2.5 ГГц Core 2 Quad, при том что стоит он почти на 3 тысячи рублей дешевле!

Автор:
Кирилл Аврорин

МОБИЛЬНЫЙ WINDOWS

СЛОЖНОСТЬ: 2 ИЗ 5

ДЛЯ НОРМАЛЬНОЙ РАБОТЫ WINDOWS ВОВСЕ НЕТ НЕОБХОДИМОСТИ В ЖЕСТКОМ ДИСКЕ. ВПОЛНЕ МОЖНО ОБОЙТИСЬ CD-ROM ИЛИ ФЛЕШ-ДИСКОМ. НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ЭТО КАЖЕТСЯ СОВСЕМ НЕАКТУАЛЬНЫМ, ОДНАКО МОЖЕТ ПРИГОДИТЬСЯ СОВЕРШЕННО В РАЗНЫХ СИТУАЦИЯХ. ИМЕННО О ПРОЦЕССЕ УСТАНОВКИ ФЛЕШ-ДИСКА МЫ И ПОГОВОРИМ В ЭТОЙ СТАТЬЕ.

Windows не может похвастаться сверхстабильной работой в любых условиях. Вывести ее из строя достаточно просто. Неудачный драйвер, ошибка записи на диск, крохотный вирус – и все, система отказывается загружаться. Ее, конечно, можно починить, устранить все неполадки, но часто бывает, что диск находится у друга, а времени заниматься установкой и вовсе нет. Что делать? Как раз для таких случаев очень удобно иметь флешку, которую можно просто вставить в USB-порт компьютера и продолжить работу. Конечно, не совсем удобно, так как не будет доступа к файлам в личных папках прошлой Windows, не сохранится история просмотра веб-сайтов и многое другое. Тем не менее работоспособность компьютера будет восстановлена, а починить старую Windows можно будет позже. Это лишь один, наиболее актуальный случай, когда может потребоваться портативная версия Windows. Никаких серьезных технических ограничений нет: флешка – это полноценный накопитель с неплохими скоростными параметрами. При выборе флеш-накопителя, который будет служить в роли загрузчика Windows, желательно смотреть модели емкостью не менее 2 Гбайт. Это, конечно, минимальное требование. Для комфортной работы желательно остановиться хотя бы на 8-гигабайтной модификации, благо цены на эти накопителя сейчас невелики. Необходимо понимать, что, во-первых, сама Windows занимает до гигабайта дискового пространства, а также потребуются различные программы, к которым ты привык. Поэтому 8 Гбайт будет в самый раз. Что касается скорости, то, конечно, желательно приобрести максимально быструю флешку. Какие именно модели являются рекордсменами, смотри в наших тестах USB-накопителей, которые мы постоянно проводим в журнале. Однако работать система будет в принципе на любой флешке, только время установки Windows может быть очень большим – до нескольких часов.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ВАРИАНТЫ ЗАГРУЗКИ WINDOWS

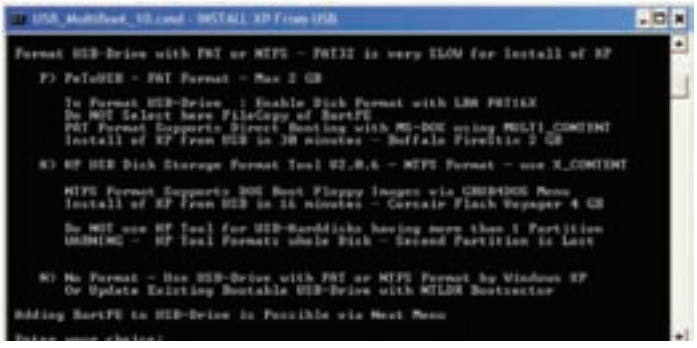
Есть куда более простой вариант создания мобильной Windows. Для этого тебе необходим компьютер с поддержкой E-SATA, мобильный жесткий диск и образ Windows. Достаточно даже стандартного диска. После чего рекомендуем как обычно отформатировать мобильный жесткий диск в Windows и перезагрузить компьютер. Система без проблем загрузится с него (вернее, начнет установку операционной системы на этот диск), после чего он заработает как обычный, внутренний винчестер. Плюсы этого подхода в том, что ты не потеряешь в скорости работы компьютера, и если Windows на основном винчестере все-таки рухнет, ты сможешь продолжать работу, и даже загружаться система будет столь же быстро! Также не возникнет проблем в определении USB-устройств не самыми свежими версиями Windows. Можно было бы поставить систему на стандартный компактный накопитель с USB-интерфейсом, но не все ОС способны распознать его на стадии установки, а также скорость будет ощутимо ниже.

ШАГ 1

Для начала работы тебе потребуется образ диска Windows XP (сейчас мы говорим об установке исключительно XP, с Vista ситуация несколько иная) и программка XP3eSD. Для начала распакуй образ диска (при помощи той же WinRAR) в папку, а далее, запустив XP3eSD, укажи путь к этой папке, чтобы утилита смогла создать модифицированный образ для загрузки с флеш-накопителя. Через несколько минут он будет создан и окажется в выбранной тобой папке.

ШАГ 2

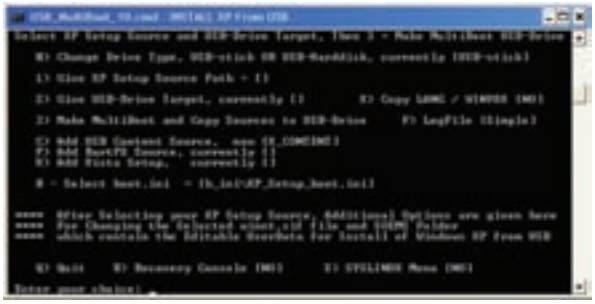
Второй шаг – работа с утилитой USB Multiboot. Это широко известная в узких кругах утилита, созданная группой разработчиков с форума MSFD. Запустив файл USB_multi_boot_10.cmd, выбери второй пункт сверху и введи латинскую H. В появившемся меню выбери свой USB-накопитель, и он будет отформатирован программой.



ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПОРТАТИВНОЙ WINDOWS ПОДОЙДЕТ КАК USB-НАКОПИТЕЛЬ, ТАК И ДИСК E-SATA.

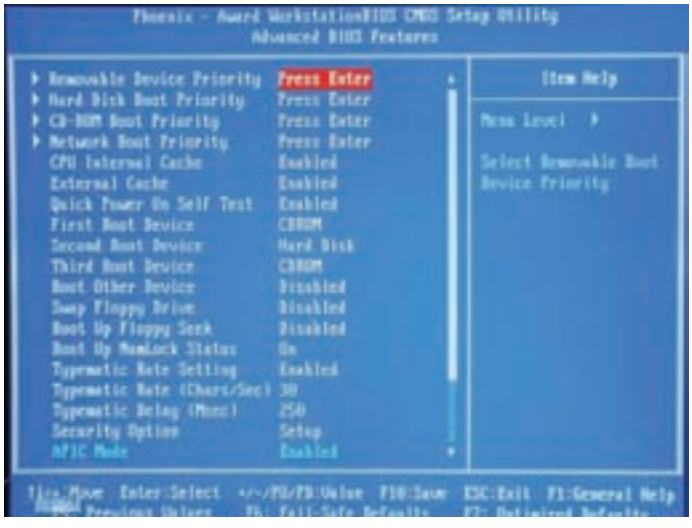
ШАГ 3

Снова загрузив эту утилиту, выбираешь пункт 1. В нем указываешь путь к созданному программой XP3eSD образу Windows XP, указываешь букву диска-флешки, и на все последующие вопросы, которые будет задавать установщик, отвечаешь Yes. После этого снова запускаешь утилиту, выбираешь пункт 3. После того как программка немного подумает, подтверди копирование файлов. Сразу уточним: идти этот процесс будет очень долго.



ШАГ 4

После того как утилита выполнит все свои задачи, можно смело перезагружать компьютер. Зайдя в BIOS, укажи в качестве First Boot Device твою флешку. Опознать ее можно по имени, обычно в начале указывается компания-производитель. В любом случае отличить ее от обычного жесткого диска или оптического привода несложно. В некоторых BIOS необходимо выбрать Removable, что и является сменным USB-устройством.



Автор:
Евгений Попов

МОДДИНГ

НА ЭТОТ РАЗ РЕЧЬ ПОЙДЕТ ОБ ОСНОВНОМ ЭЛЕМЕНТЕ ЭСТЕТИКИ – КОРПУСЕ. ТЕ ЧЕТЫРЕ МОДЕЛИ, КОТОРЫЕ МЫ РАССМОТРЕЛИ, УЖЕ МОЖНО НАЙТИ В ПРОДАЖЕ, КАК БЫ ФУТУРИСТИЧНО ОНИ НИ СМОТРЕЛИСЬ.

LIAN LI PC-888

На выставке CES 2009, проходившей в Лас-Вегасе, был анонсирован корпус от компании Lian Li Industrial. Экстравагантный внешний вид, ярко-синий окрас стенок и каркаса – все это завораживает взгляд. Дизайнерское решение повторяет дубайский отель Burj Al Arab. Корпус снабжен прозрачной боковой панелью и поддерживает установку плат M-ATX и Full ATX. Несмотря на пристальное внимание разработчика к внешним деталям, вместимость у Lian Li PC-888 более чем впечатляющая. Все небольшие элементы устанавливаются ближе к сужению корпуса, а видеокарты и прочие компоненты фиксируются практически у основания. Есть здесь и предустановленный карт-ридер, подсветка и откидывающиеся передние панели приводов.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5": 4 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":** 4 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 3x 120-миллиметровых с синей подсветкой **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** порты e-SATA, FireWire, 4x USB, карт-ридер

THERMALTAKE SPEDO ADVANCE PACKAGE

Данная модель от Thermaltake предназначена для сборки игрового компьютера с массивными видеокартами и обилием винчестеров. Пространство внутри кейса разделено на три виртуальных отсека: для системной платы, жестких дисков и оптических приводов (если таковых больше одного). Это сделано для оптимизации воздушных потоков и лучшего охлаждения. Блок питания располагается снизу. Отметим обилие вентиляторов, которые поставляются в комплекте. Большинство из них снабжены ярко-красной подсветкой. Установка дополнительных модулей, приводов и плат элементарна – используются фиксирующие защелки. Мест для вентиляторов аж восемь штук, при этом шесть из них уже установлены. Шасси и стенки изготовлены из 0.8-миллиметровой стали.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5": 6 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":** 7 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 1x 140-миллиметровый, фронтальный с красной подсветкой, 3x 120-миллиметровый,тыловой и на съемной решетке, 2x 230-миллиметровый, верхний и боковой **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** порты e-SATA, 2x USB, HD-аудио, блок питания 850 Вт

COOLER MASTER HAF 932

В рамках Game Convention 2008 и игрового турнира KODE5 Storm 2008 компания Cooler Master предоставила в качестве приза свою новинку – корпус в стиле индастриал-милитари. Естественно, большой интерес этот кейс представляет для геймеров и обладателей мощных конфигураций. Вес такой махины – 13.2 кг. Должный температурный режим поддерживают три 230-миллиметровых вентилятора, а также 140-миллиметровый нагнетатель на тыловой панели. Здесь есть пять выдвижных корзин для дисков, которые снабжены антивибрационными втулками. Интересно, что представленный кейс совместим с жидкостной системой охлаждения Aquagate от той же Cooler Master. В наборе есть все необходимое, чтобы система охлаждения смотрелась наиболее эффектно и гармонично вливалась в общий стиль оформления.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5": 5 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":** 6 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 3x 230-миллиметровый, фронтальный, верхний и боковой, 140-миллиметровый, тыловой **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** порты e-SATA, 4x USB, FireWire, 2x Audio, подготовка для CBO

COOLER MASTER HAF 932

Наверное, самый необычный корпус на сегодняшний день – Antec Skeleton. Нестандартный внешний вид, отсутствие каких бы то ни было стенок. Здесь только голый, полностью продуваемый 250-миллиметровым вентилятором каркас. При этом каждая мелочь продуманна, сборка универсальна и сам кейс был бы фактически идеален, если бы не отсутствие совместимости с некоторыми процессорными охладителями башенного типа. В частности, Zalman CNPS9700 сюда не помещается. Так что стоит соразмерить свои желания с реалиями. Шасси корпуса выкатывается, чтобы можно было оперативно заменить комплектующие. Для любителя постоянно менять элементы системы это просто находка. В частности, для тестового стенда Skeleton походит как нельзя лучше.

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 3.5": 6 **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25":** 2 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 1x 250-миллиметровый, верхний с синей подсветкой, 1x 92-миллиметровый, передняя панель **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** порты e-SATA, 2x USB, FireWire, 2x Audio, навесные корзины HDD, необычная конструкция

Автор:
Антон Большаков

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 17 марта 2009 года

В ЭТОЙ РУБРИКЕ МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ТРИ ИГРОВЫЕ КОНФИГУРАЦИИ ДЛЯ СБОРКИ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА НА WINDOWS VISTA. СЛЕДУЕТ ПОМНИТЬ, ЧТО РУБРИКА ГОТОВИТСЯ ЗА МЕСЯЦ ДО ВЫХОДА НАШЕГО ИЗДАНИЯ В ПРОДАЖУ. ПОЭТОМУ НАШИ ЦЕНЫ МОГУТ НЕСКОЛЬКО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫХ. ТОЧНАЯ ДАТА СОСТАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦЫ УКАЗАНА В КОНЦЕ СТРАНИЦЫ.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	12 370 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: EliteGroup X58B-A rev1.0 (Intel X58, 6 DDR-III, CrossFire, 24+8 pin)	9772 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Dominator 3*1 Гбайт DDR-III PC-15000 9-9-9-24 (TR3X3G1866C9DF)	9076 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	16 762 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	7904 руб.
CD-ПРИВОД: Pioneer BDC-S02 SATA (OEM) 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x	3916 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium PCI-E x1	4500 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	12931
3DMark'06 Default Settings	19991
Crysis, GPU Test, 1280x1024	49
UT 3, 1280x1024	178

586 Вт

64 300 руб.

Процессоры Intel Core i7 упорно не хотят падать в цене. Напротив, все комплектующие стремительно дорожают. А потому мощный игровой ПК остается прежним. Изменения коснулись лишь памяти и звуковой карты.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	9991 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSLI, 4 DDR-II, SLI, 24+4(8) pin)	8381 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: 2x OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	6588 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	16 762 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (ST31000333AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	7904 руб.
CD-ПРИВОД: Pioneer BDC-S02 SATA (OEM) 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x	3916 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium PCI-E x1	4500 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	1347
3DMark'06 Default Settings	18322
Crysis, GPU Test, 1280x1024	49
UT 3, 1280x1024	175

645 Вт

58 042 руб.

Процессоры AMD Phenom II стремительно дешевеют, несмотря на общие тенденции. Мы рекомендуем покупать AMD Phenom II X4 940 Black Edition. В паре с ним RADEON HD 4870 X2 демонстрирует отличную производительность.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	7246 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GigaByte GA-EP45T-UD3LR (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	5307 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Intel Extreme 2*2 Гбайт DDR-III PC-12800 7-7-7-24 (OCZ3X16004GK)	5526 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Gainward Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5 Golden Sample	8820 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Hitachi Deskstar P7K500 500 Гбайт SATA-II (HDP725050GLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	4318 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1ST SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	1054 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio	1745 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	7845
3DMark'06 Default Settings	14124
Crysis, GPU Test, 1280x1024	37
UT 3, 1280x1024	125

385 Вт

34 016 руб.

Аналогичная ситуация с процессором. Увеличить производительность на пару-тройку кадров в играх удалось лишь после установки большего объема памяти с низкой латентностью.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X4 9950 (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, AM2+)	7356 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GigaByte GA-MA790X-DS4 (AMD 790X, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	3916 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	3294 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Gainward Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5 Golden Sample	8820 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: RAID 0 из двух Hitachi Deskstar P7K500 500 Гбайт SATA-II (HDP725050GLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	4318 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1ST SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	1054 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio	1745 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	8143
3DMark'06 Default Settings	14722
Crysis, GPU Test, 1280x1024	38
UT 3, 1280x1024	132

495 Вт

30 503 руб.

Это самая мощная система на базе первого поколения AMD Phenom. Изменений в ней с прошлого номера практически никаких. Материнскую плату только подешевле нашли.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	6295 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GigaByte GA-EP43-S3L rev1.0 (P43, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	2928 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-18 (OCZ2FX11502GK)	2452 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTS250 512 Мбайт GDDR3	6368 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 Тбайт SATA-II (HDT721010SLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	3623 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1ST SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	1054 руб.
ЗВУК: Creative AudigySE	907 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	7126
3DMark'06 Default Settings	12294
Crysis, GPU Test, 1280x1024	31
UT 3, 1280x1024	99

352 Вт

23 627 руб.

На смену GeForce 9800 GTX+ пришла GeForce GTS250. По сути та же карта, только стоит значительно дешевле. Ну и платформа на базе Intel P43.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom X3 8750 BOX (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	5416 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M3A78-CM (AMD 780V, 4 DDR-II, 24+4 pin)	2745 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-18 (OCZ2FX11502GK)	2452 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTS250 512 Мбайт GDDR3	6368 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Hitachi Deskstar 7K1000.B 1 Тбайт SATA-II (HDT721010SLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	3623 руб.
CD-ПРИВОД: ASUS DRW-22B1ST SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	1054 руб.
ЗВУК: Creative AudigySE	907 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	6656
3DMark'06 Default Settings	12326
Crysis, GPU Test, 1280x1024	35
UT 3, 1280x1024	108

418 Вт

22 565 руб.

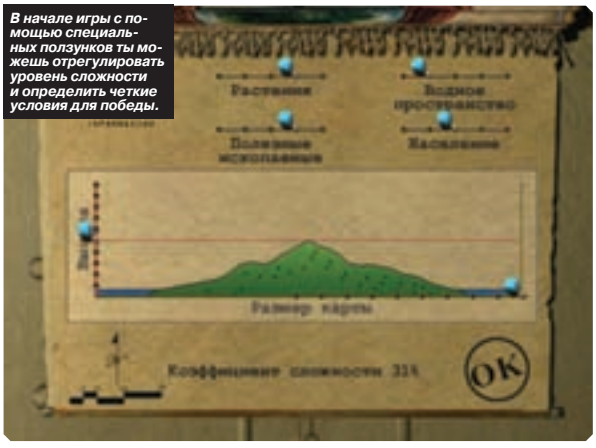
В этой системе стоит самый производительный из доступных ныне трехъядерных AMD Phenom. Ну и новая видеокарта GeForce GTS250, конечно же.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Пролистывая увесистую подшивку журналов с предыдущими выпусками рубрики «Ретро», я обратил внимание на довольно интересный факт: события большинства хитовых игр так или иначе связаны с убийством. В Medal of Honor Allied Assault с автоматом Томпсона наперевес мы зачищаем немецкие позиции, в Max Payne и Kingpin: Life of Crime отстреливаем сотни бандитов, в Unreal и Halo: Combat Evolved уничтожаем толпы инопланетных тварей. В подавляющем большинстве популярных RTS необходимо добывать ресурсы и захватывать вражеские территории. Даже в описанной в прошлом номере журнала миролюбивой Black & White нам приходилось в воспитательных целях лупить своего несмышленого питомца по мордасам и сражаться с конкурирующими божественными зверями. Нынешняя игра месяца почти никак не связана с насилием. Ты должен превратить маленький остров в Карибском бассейне в рай земной. Максимум, что можно сделать нехорошего в виртуальном мире Tropico, так это понастроить уйму деревоперерабатывающих заводов и таким образом испортить местную экологию, понизить рабочим зарплату, значительно увеличить коммунальные платежи и раз в десять лет устранить опасного политического конкурента. Согласись, не самые жестокие преступления по сравнению с непрерывным кровопролитием, да и совершаются они во благо крошечной страны.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



В начале игры с помощью специальных ползунков ты можешь отрегулировать уровень сложности и определить четкие условия для победы.

Жанр: Real-Time Strategy, Management **Издатель:** Gathering of Developers **Разработчик:** PopTop Software
Количество дисков: Один CD **Дата выхода:** 24 апреля 2001 года

TROPICO

ОСТРОВ СВОБОДЫ

Приветствую вас, господин президент! Добро пожаловать в независимую республику Тропико! Увы, территория государства невелика – небольшой остров посреди океана. Инфраструктура оставляет желать лучшего: в наличии имеются правительственный дворец, пристань, строительная база, контора с носильщиками, несколько кукурузных плантаций, абы как сколоченные из подручных материалов крохотные лачуги и ни одной дороги. Зато есть место под сельскохозяйственные угодья, леса, залежи полезных ископаемых, привлекательная для заморских гостей древняя индейская пирамида и яркое солнце над головой.

Надеемся, у вас получится совершить экономическое чудо и сделать нашу жизнь счастливой. Следующие выборы состоятся через десять лет. В случае успеха вы можете рассчитывать на продление своих полномочий. Неудачников мы выдворяем за пределы острова. Время пошло. Желаем удачи, господин президент.

ТРИ ПУТИ-ДОРОГИ

Поставленную задачу удается решить несколькими способами. Например, сделать ставку на мощное сельское хозяйство. Построить уйму ферм, выращивать на них различные культуры и погрузить урожай в пришвартовавшиеся в порту сухогрузы. А еще можно заняться заготовкой мяса. Вырученные деньги стоит вложить в заводы. Теперь ананасы, бананы и папайя запаиваются в алюминиевые банки, листья табака идут на дорогие сигары, а сахарный тростник используют для производства крепких алкогольных напитков.
Путь второй – эксплуатация природных ресурсов. Рядом с густыми зарослями пальм возводишь несколько лесопилок, около месторождений бокситов, золота и железной руды роешь шахты. Как и в случае с растениеводством, имеет смысл потратиться на заводы. Обработанная доска дороже простого бревна, а утонченное ювелирное украшение ценнее маленького кусочка золота.
Наконец, третий вариант – развитие курортных зон. Выбираешь самое живописное местечко в экологически чистом районе острова; строишь аэропорты, порты,

различные отели, бассейны, бары, сувенирные лавки, банки, казино, рестораны; нанимаешь персонал и ждешь прибытия отдыхающих. Туристический бизнес требует огромных капиталовложений, но при правильной организации он приносит самый значительный доход.

УЧЕНИЕ – СВЕТ

Жители Тропико самостоятельны в принятии решений. Они соотносят доходы с расходами, оценивают свои интеллектуальные способности и выбирают себе наиболее подходящую работу, доступное жилье и способы отдыха. Ты можешь только подтолкнуть их к выполнению того или иного действия. Например, снизить квартплату, чтобы народ не портил местную архитектуру своими убогими хибарками, или издать указ об обязательном среднем образовании. Придется народу садиться за парты. Зато после получения аттестата они могут смело идти работать на заводы. Наиболее ценные кадры подготавливают в университете. Если экономить на образовании, то для нормального функционирования различных предприятий и учреждений придется выписывать врачей, инженеров, журналистов и учителей по высокой цене из-за границы.

КРУЖОК «УМЕЛЫЕ РУЧКИ»

Главная беда многих представителей жанра Management – громоздкая система управления. Зачем нужно вот это здание, куда его поставить, насколько быстро оно окупит вложенные в него средства? Пока ты пытаешься разобраться в море иконок, пиктограмм и таблиц со всевозможными статистическими данными, интерес к игре улетучивается, как вода из лужи под палящим летним солнцем.

Сотрудникам PopTop Software удалось совершить невозможное. Они создали предельно простой, интуитивно понятный интерфейс без ущерба для высокого уровня информативности. Вместо всплывающих окон в Tropico используются цветные диаграммы, которые отображаются прямо на поверхности земли. Самые удачные места для возведения той или иной постройки окрашены в зеленый цвет, менее подходящие – в желтый, совсем непригодные – в красный. Ага, вот этот участок острова лучше всего подходит для выращивания бананов, этот – для табака, этот – для сахарного тростника, а вот этот – для ананасов. Здесь лучше всего построить шахту для добычи полезных ископаемых, а рядом с ней «воткнуть» несколько загородных домиков и разместить фермы с козами или коровами. Нажимаем в меню на соседнюю иконку. Теперь покрывшее остров разноцветное лоскутное одеяло показывает, как обстоят дела с загрязнением окружающей среды. Щелкаем мышью еще разок и видим, насколько привлекательны те или иные области для создания туристических зон. Все легко и просто. Клик, клик, клик – и мы в курсе всех последних событий в жизни государства.

ГОРОД СОЛНЦА

Даже спустя восемь лет после релиза игры графика Tropico выглядит привлекательно. Яркие теплые цвета невольно вызывают положительные эмоции. Залитый солнцем остров омывают воды океана, легкий ветерок покачивает листья высоких

ВМЕСТО ВСПЛЫВАЮЩИХ ОКОН В TROPICO ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ЦВЕТНЫЕ ДИАГРАММЫ, КОТОРЫЕ ОТОБРАЖАЮТСЯ ПРЯМО НА ПОВЕРХНОСТИ ЗЕМЛИ.

На окрашенном зеленым цветом земельном участке лучше всего выращивать папайю.

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ОЛИМП

В начале игры ты должен назначить на пост президента своего маленького острова определенного политического деятеля. В игре доступно 25 персонажей из Латинской Америки, 15 из них – реально существовавшие исторические личности. Список возглавляют кубинские революционеры Эрнесто Че Гевара и Фидель Кастро. Затем идут сальвадорец Эрнандес Мартинес, бессменный правитель Гаити Франсуа Дювалье, аргентинец Хуан Перон, чилиец Аугусто Пиночет, португалец Антониу Салазар, диктатор Никарагуа Анастасио Сомоса, панамец Мануэль Норьега, парагваец Альфредо Стресснер и доминиканец Рафаэль Трухильо. Слабый пол представлен аргентинской журналисткой Эвитой Перон и президентом Никарагуа Виолеттой Чаморро.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

У каждого президента есть свои индивидуальные особенности, которые влияют на популярность в разных слоях населения. Все они отображены в закладках «биографические данные», «путь к власти», «достоинства» и «недостатки». Для примера возьмем знаменитого команданте кубинской революции Че. «Писатель-народник» увеличивает уровень образования и дает дополнительную поддержку со стороны коммунистов и интеллигенции. Приход к власти благодаря коммунистическому перевороту снижает показатель свободы, зато повышает производительность фермеров и улучшает отношения с местными и советскими коммунистами. Достоинства «обаятельный» и «работоголик» дают дополнительную популярность, значительно увеличивают роль радио и телевидения, а также повышают производительность труда. Недостаток «вспыльчивый» затрудняет контакт с интеллигенцией и военными, а «алкоголик» улучшает отношения с СССР, но ухудшает отношения с духовенством и понижает производительность труда. Если тебя не устраивает вариант от разработчиков, ты можешь изменить характеристики на свой лад.

Теперь все верующие жители будут ходить по воскресеньям в церковь.

БЛАГОДАРЯ ГРАФИКЕ И УДОБНОМУ ИНТЕРФЕЙСУ РАЗРАБОТЧИКАМ УДАЛОСЬ СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ТЫ НЕ БОЯЛСЯ БРАТЬСЯ ЗА СЛОЖНЫЕ ВЕЩИ.

пальм, аккуратные дороги для пеших прогулок связывают спальный район с индустриальной, сельскохозяйственной и курортной частями острова. То там, то тут мельтешат пиксельные человечки. Портовый грузчик в майке-алкашке несет в руках здоровенный мешок, строители вовсю орудуют лопатами, пузатые туристы в гавайских рубашках щелкают затворами фотоаппаратов, детишки беззаботно скачут по улицам, а вот торопится в банк пузатый мужичок в полосатом костюме. Глядя на него, так и хочется сказать: «Дяденька, дай папиросочку, у тебя брюки в полосочку». Перед нами не просто полигональные болванчики, курсирующие по маршруту «работа – дом – бар/ресторан/казино – работа», а люди со своим ворохом проблем и забот. Каждый житель острова – уникальная личность. Для примера возьмем первого прошедшего мимо президентского дворца человека. Вот торопливо идет девушка в строгом костюме. Предлагаю познакомиться с ней поближе. Донната Сантьяго, 35 лет, коренная жительница, спешит в телецентр. Раньше она была простой фермершей, выращивала кукурузу, после издания указа об обязательном получении образования окончила школу, затем отучилась в университете и освоила более престижную профессию журналиста. Женщина поддерживает нынешнего президента-просветителя, но недовольна состоянием жилья (хочется жить в собственном поместье или как минимум в элитном жилом комплексе, а не в обшарпанной хрущевке). Ее муж трудится в строительной компании, а 16-летняя дочь уже успела выскочить замуж за 25-летнего полицейского. Начинаем более глубоко копаться в родословной и выясняем, что сын старшей сестры мужа является лидером зеленых и будет бороться за пост президента на следующих выборах. В общем, не игра, а латиноамериканская мыльная опера. Спустя пару секунд появится эмигрировавший из СССР инженер Сергей Путин (почему-то подавляющее большинство выходцев из России носят фамилии известных политиков: Андропов, Горбачев; увы, Брежнев и Ельцин не попадались).

ПРОСТО О СЛОЖНОМ

Несмотря на кажущуюся простоту, перед нами игра с многоуровней экономической системой и запутанной паутиной социальных и политических взаимоотношений. К сожалению, на трех страницах невозможно написать обо всех особенностях Tropico. Пришлось оставить за бортом рассказ о подковерных играх за голоса избирателей, об удовлетворении растущих потребностей шести местных политических фракций, налаживании контактов с США и СССР. Благодаря яркой графике и удобному интерфейсу разработчикам удалось сделать так, чтобы геймер не боялся браться за сложные вещи. Они, словно талантливый учитель алгебры, превратили решение замысловатого уравнения в увлекательное соревнование. Попробуй за «икс» лет построить на небольшом клочке земли райскую страну, мечту для фермеров, рабочих, интеллигентов и прибывших из-за границы туристов. Сделай так, чтобы народ боготворил тебя. Даже если у тебя не получится, ты все равно получишь удовольствие от самого процесса решения поставленной задачи. ■

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Один из основных положительных моментов игры заключается в том, что в отличие от других игр модели «строй и развивай» в Tropico вам предоставляется реальная свобода выбора. Приступив к руководству страной, вы сами вольны решать, каким путем ее вести. В Tropico хватает и микроменеджмента, и решения глобальных экономических задач, и веселого строительства разноцветных домиков. Игра сбалансирована практически идеально. Вам приходится думать буквально обо всех аспектах развития государства: о торговле, религии, образовании, политике.

«Страна игр» №10(91) 2001, оценка 8.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

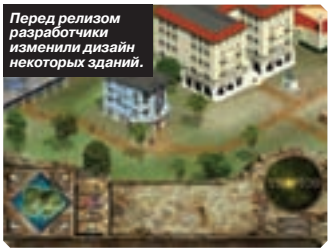
Существует разновидность геймеров, которые предпочитают заниматься городским менеджментом. Они играют в SimCity, Pharaoh и тому подобные градостроительные симуляторы. Им нравится управлять ресурсами, им нравится экономика, им нравится городское планирование, но как насчет политики? До недавнего времени было очень мало игр, в которых бы описывались сложные отношения с людьми, требующими от вас различные вещи. PopTop Software и Gathering of Developers выпустили небольшую игру под названием Tropico. В ней геймеру приходится решать уйму политических вопросов, контролировать расход казначейских денег и удовлетворять общие потребности народа.

Сайт IGN.com, оценка 8.8 из 10

Корабли выстроились в очередь, срочно требуется построить еще один порт.

РАЙСКИЙ ОСТРОВ ЗА ДВА ГОДА

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ TROPICO


Перед релизом разработчики изменили дизайн некоторых зданий.

Многие разработчики компьютерных игр живут по принципу «чем больше о тебе говорят, тем лучше». Ради того чтобы постоянно быть в центре внимания, они участвуют во всех крупных выставках, читают лекции на конференциях, без устали раздают интервью, устраивают закрытые пресс-показы, регулярно обновляют раздел новостей на официальном сайте компании и т.д. Некоторые даже умудряются регулярно попадать на страницы желтой прессы. Чего только стоят выкрутасы Джона Ромеро (John Romero). Но есть и те, кто не старается привлекать внимание к своей скромной персоне, а просто тихо, спокойно создает великолепные игры. К таким относятся сотрудники PopTop Software.

Так выглядит остров с высоты птичьего полета.

СВОЙ ПУТЬ

В 1993 году главный дизайнер первых двух частей Heroes of Might and Magic Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer) покинул New World Computing и основал в пригороде Фентона (Сент-Луис, штат Миссури) небольшую компанию PopTop Software. Весной 1999 года команда состояла из четырех художников и двух программистов (позже наняли еще четырех человек) и имела в своем послужном списке две игры: Railroad Tycoon 2 и дополнение Railroad Tycoon 2: The Second Century. Фил посчитал, что, несмотря на нехватку кадров, настала пора заняться абсолютно новым проектом. План действий был следующим: взять за основу свой предыдущий продукт, выбросить из него все железные дороги, разместить несколько десятков различных зданий, сотни забавных человечков в ярких одеждах и тысячи пальм, окружив со всех сторон игровую территорию океаном. Теперь геймер не железнодорожный магнат, а президент небольшого острова в Карибском бассейне. «Игры вроде Settlers и серии Anno всегда были чрезвычайно популярны в Европе, но плохо продавались в США. Во многом это происходило из-за плохого маркетинга и несколько устаревшей графики. В Tropico мы исправили и то и другое», – вспоминает Штейнмейер.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МАТЕМАТИКА

Разработчики поставили перед собой довольно сложную задачу: наделить жителей виртуального острова индивидуальными чертами, сделать так, чтобы они походили на настоящих людей. В итоге была сконструирована сложная математическая модель, которая учитывала более 70 параметров (связь с родственниками, сытность, жилищные условия, политические убеждения, отношение к религии, влияние окружающей среды и т.п.) и после сложных расчетов формировала реакцию каждого из 500 спрайтовых человечков на действия игрока.

Пока дизайнеры корпели над интерфейсом, программисты вносили изменения в движок Railroad Tycoon 2. Была оптимизирована старая 8-битная палитра, а потом добавлена поддержка 24- и 32-битных форматов для картинок с высоким разрешением. Ряд существенных изменений претерпел язык скриптования и редактор уровней, появилась функция многократного масштабирования карты, добавились новые погодные эффекты. Художникам поручили работать в разных направлениях. Одна группа рисовала реалистичные архитектурные сооружения времен середины XX века, вторая – забавных жителей острова в цветастых одеждах.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА КАРИБЫ!

На все про все ушло ровно два года. Десять штатных сотрудников под руководством Фила Штейнмейера создали необычную, ни на что не похожую игру. Веселую, но при этом очень реалистичную. ■

ЖЕРТВЫ ЦЕНЗУРЫ

Создатели популярных фильмов любят выпускать на DVD расширенные, режиссерские версии своих творений. Туда обычно входят эпизоды, которые по тем или иным причинам не попали в оригинальный вариант. Попробуем представить, как бы выглядела полная версия Tropico, если бы ради получения рейтинга Teen разработчикам не пришлось отказаться от некоторых первоначальных задумок. Правитель острова мог бы периодически повышать свой рейтинг благодаря выступлениям перед народом. В портах встречались бы не только грузчики, но и проститутки. А еще после скандала с Моникой Левински сотрудники PopTop Software на полном серьезе планировали разместить в закладке «недостатки» для предлагаемых на выбор персонажей строчку «тяга к оральному сексу».

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В АПРЕЛЕ

WILD METAL COUNTRY

- **Жанр:** Arcade
- **Издатель:** Gremlin Interactive
- **Разработчик:** DMA Design Limited
- **Количество дисков:** Один CD
- **Дата выхода:** 22 апреля 1999 года

Десять лет назад никто не мог предположить, что в скором времени скромная DMA Design Limited (руководство изменило название на Rockstar North в марте 2002 года) станет одной из важнейших фигур в игровой индустрии. Так, в 1999 году шотландская компания (да, да, именно шотландская, а не американская – офис расположен в славном городе Эдинбурге) выпустила необычный проект под названием Wild Metal Country.

Правила игры довольно просты: ты выбираешь один из нескольких гусеничных танчиков, кружишь под открытым небом по просторным уровням, собираешь хорошо охраняемые вражеской техникой и турелями контейнеры с разноцветными капсулами. К сожалению, у Wild Metal Country есть два существенных недостатка: непредсказуемая физическая модель и неудобная система управления. За вращение каждой гусеницы отвечает отдельная кнопка. Нажал на одну клавишу – крутишься на месте, сразу на две – поехал вперед. ■

В 1999 году большие открытые пространства были в диковинку.

Игру можно запросто спутать с Quake 3: Arena.

FLYING HEROES

- **Жанр:** Action
- **Издатель:** Take 2 Interactive
- **Разработчик:** Illusion Softworks, Pterodon
- **Количество дисков:** Один CD
- **Дата выхода:** 27 апреля 2000 года

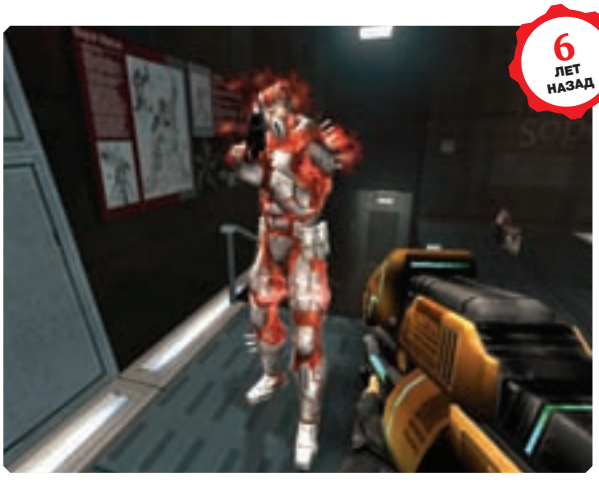
Flying Heroes сложно загнать в строгие рамки одного жанра. Игра напоминает эдакий винегрет. Фэнтезийное окружение плюс повышение очков мастерства заставляют вспомнить о ролевках. Трехступенчатый механизм покупки апгрейдов позаимствован из стратегий. По своим летным характеристикам драконы и огромные птицы не отличаются от вертолетов. Регулярные чемпионаты между четырьмя соперничающими кланами и переход победителя в более престижный дивизион напоминают о спортивных симуляторах и менеджерах. Наконец, воздушные баталии поставлены по всем законам жанра экшен. За ограниченный период времени ты должен уничтожить как можно больше противников. Чем выше твое место в итоговой таблице состязания, тем больше дадут призовых денег. На них разрешается купить новую летающую зверюгу, установить более мощное вооружение или улучшить уже имеющийся арсенал. А еще можно на время оторваться от регулярного чемпионата и выполнить специальное поручение главы клана. ■

RED FACTION II

- **Жанр:** First-Person Shooter
- **Издатель:** THQ
- **Разработчик:** Volition Incorporated, Outrage Games
- **Количество дисков:** Два CD
- **Дата выхода:** 9 апреля 2003 года

Спустя полтора года после релиза Red Faction компания Volition Incorporated совместно с Outrage Games выпустила вторую часть. По-хорошему авторам следовало бы поставить в конце названия игры не цифру 2, а двоеточие с каким-нибудь словосочетанием и обязательно сделать приписку «addon». Разработчики взяли за основу слегка улучшенную версию движка Geo-Mod и непонятно зачем сильно упростили архитектуру уровней.

Сюжет вновь повествует о противостоянии взбунтовавшихся шахтеров и могущественной корпорации «Ультор». Только на этот раз события разворачиваются не на Красной планете, а на Земле. Главная роль отводится эксперту по взрывчатым веществам по прозвищу Элиас. В конце первой же миссии наш герой разочаровывается в господствующем режиме и вместе со своими товарищами переходит на сторону революционного движения. Увы, большую часть времени напарники без толку крутятся под ногами и вяло постреливают в сторону противников. ■

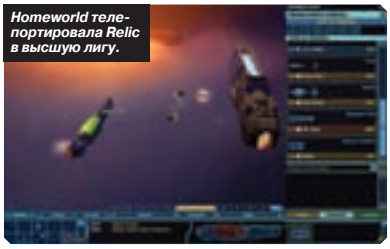


Кто быстрее нажмет на спусковой крючок, тот и победит.

THQ ПОКУПАЕТ «РЕЛИКВИЮ»

В апреле 2004 года издательство THQ сообщило о приобретении канадской студии Relic Entertainment, известной по стратегиям Homeworld и Impossible Creatures. До этого американская компания на PC была представлена разве что поделками про «Губку Боба». В THQ ни разу не пожалели о покупке.

Relic Entertainment была основана весной 1997 года Алексом Гарденом (Alex Garden), экс-сотрудником Electronic Arts. Все расходы компании он оплачивал из собственного кошелька. Дебютная игра – Homeworld – имела колоссальный успех, а вот продажи следующих двух проектов больших восторгов не вызвали. Дела пошли на лад после того, как студию купило издательство THQ. Стратегия Warhammer 40.000: Dawn of War стала настоящей бомбой. К сожалению, после релиза Dawn of War компанию покинул ее основатель, которому не понравилась утеря независимости. ■


Homeworld телепортировала Relic в высшую лигу.

Вот уже пять лет Relic не расстается с «Молотом войны».

УШЕЛ, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ

Риччитьелло вот уже 10 лет пашет на EA.

Издательство Electronic Arts неожиданно покинул президент и исполнительный директор Джон Риччитьелло (John Riccitiello). Выпускник Беркли, сделавший себе имя в компании PepsiCo, руководил «электрониками» с 1997 по 2004 год. Риччитьелло ушел, чтобы возглавить частную инвестиционную фирму Elevation Partners. Именно она в 2005 году стала инициатором слияния двух именитых студий: BioWare и Pandemic, в результате чего возник суперразработчик. Риччитьелло занял пост генерального директора BioWare/Pandemic Studios.

В апреле 2007 года Джон был снова нанят «электрониками», на этот раз на должность генерального директора. Что подвигло его вернуться в EA – не ясно. Вероятно, большие деньги. Так или иначе, Риччитьелло заявил: «Руководить Electronic Arts всегда было моей мечтой» и по сей день трудится на благо компании. ■

НАРОД ВЫБИРАЕТ ШУТЕРЫ

Время от времени мы знакомим тебя с чартами пятилетней давности, чтобы, так сказать, держать в курсе вкусов. Они ведь меняются, и довольно быстро. Десять лет назад на PC лучше всего продавались охотничьи симуляторы и игры о Барби. Сейчас в чести онлайновые ролевки. А пять лет назад Америка сходила с ума по шутерам. Заодно, во что рубились в начале апреля 2004 года:

1. **Battlefield Vietnam (Electronic Arts)**
2. **Far Cry (Ubisoft)**
3. **Unreal Tournament 2004 (Atari)**
4. **The Sims Deluxe (Electronic Arts)**
5. **Counter Strike: Condition Zero (Vivendi Universal)**
6. **Drop JC (eGames)**
7. **The Sims: Makin' Magic (Electronic Arts)**
8. **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft)**
9. **Zoo Tycoon: Complete Collection (Microsoft)**
10. **CSI: Dark Motives (Ubisoft)**

Осенью 2004-го выйдут World of Warcraft и The Sims 2. ■

Battlefield Vietnam не оставила ярких воспоминаний.

КУПИ ПЕРСА

Десять лет назад мир познакомился с ранее неведомым явлением – покупкой игровых персонажей. Многопользовательская игра Ultima Online перестала быть забавой «для избранных». Однако у многих людей, желавших попробовать UO, не было свободного времени на прокачку героя, и они стали покупать уже «готовеньких». Сначала за персонажей просили не больше 500 баксов, но с увеличением спроса росла и цена. В апреле 1999-го на eBay за неплохо прокачанного персонажа просили уже 2000 долларов. А директор одной интернет-компании даже купил героя для всей фирмы – чтобы сотрудники развлекались после работы. ■

UO сделала виртуальное реальным.

DOOM ДОВЕЛА

1 декабря 1997 года 14-летний американец Майкл Карнил (Michael Carneal) взял с собой оружие на уроки и открыл пальбу по школьникам. Он убил троих и ранил пятерых, после чего сдался.

В апреле 1999-го родители погибших учеников подали в суд на игровые компании Sega, Sony, Nintendo, Interplay и Id Software. Они утверждали, что Майкл Карнил решился на свои злодеяния под впечатлением от таких шутеров, как Doom, Quake и Redneck Rampage. Родители потребовали 33 миллиона долларов компенсации. Процесс длился два года, но в конце концов суд оставил иск без удовлетворения. ■

Карнил отбывает пожизненное.

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет! Иван Гусев сегодня сажает березки в городском парке, поэтому замещать его буду я, Иван Гусев. Пожалуйста, не путайте нас – меня это здорово бесит. Да, я понимаю, тот Гусев уже много лет пишет, у него авторитет, но я-то тоже хочу быть знаменитым!
Впрочем, хватит обо мне, перейдем к делу. Письма. Для начала блиц-ответы на регулярно задаваемые вопросы. «У меня возникла идея отличной игры, куда с ней обратиться?» Интернет всех примет. «Почему западные издатели выпускают все больше эксклюзивных игр для консолей?» Потому что они терпеть не могут таких, как ты. Все, у кого есть компьютер, для них – воры. «Раньше игры были лучше…» Воспользуйся DosBox, и будет тебе счастье. «Пираты – это хорошо, а игры в России дорогие». Будь честен хотя бы сам с собой. И наконец: «У миня глючит кампутер. Моя конфа такая…» Милый, ты ошибся рубрикой.

Пишите письма, геймеры. Всех люблю.
НАСТОЯЩИЙ Иван Гусев

МОЖНО ЛИ БОЯТЬСЯ СТРАШНЫХ ИГР И ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ПРОПАЛО ЖЕЛАНИЕ?

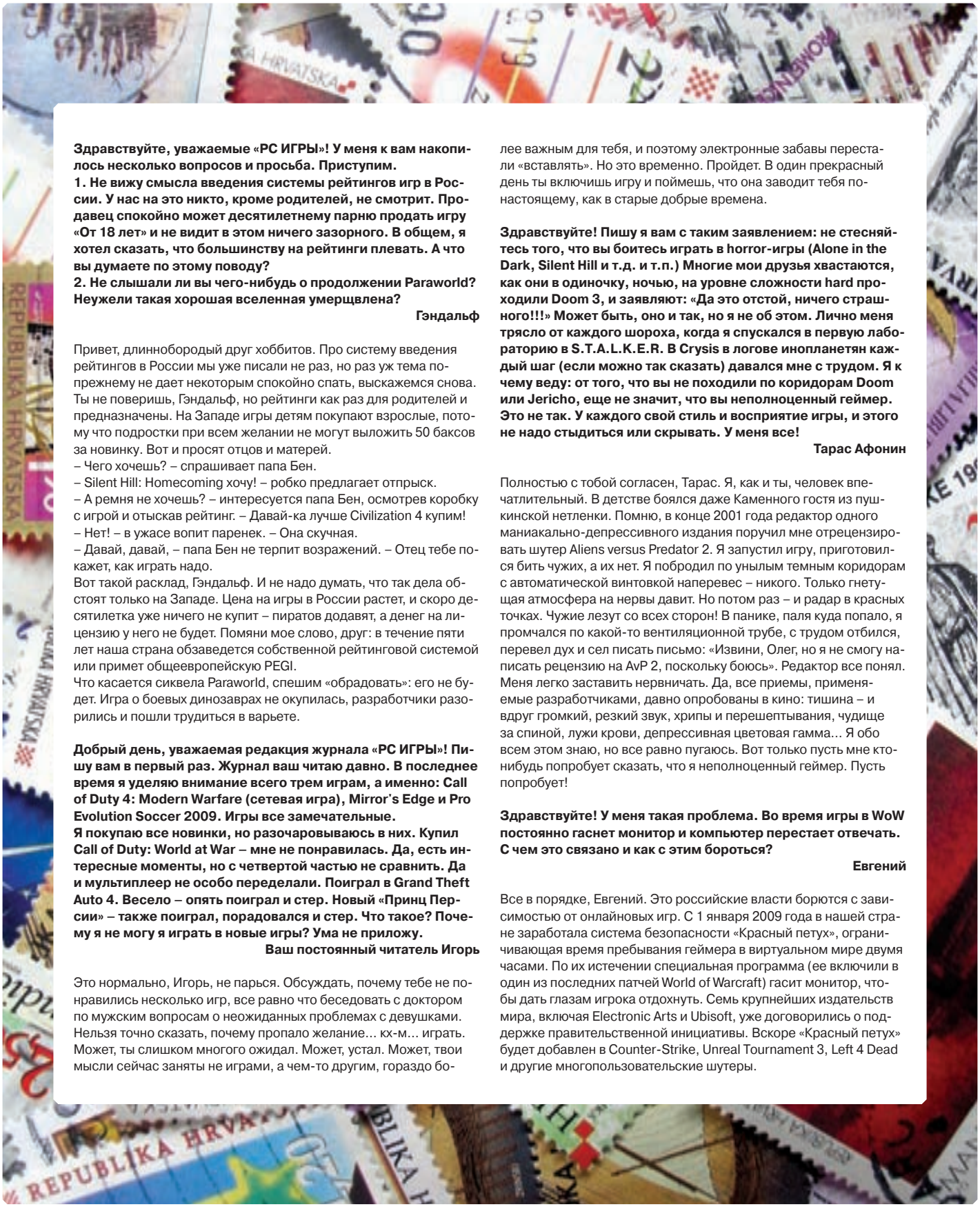
ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР»! Пишу вам о самом наболевшем и, на мой взгляд, крайне важном в свете явления в этом году двух RTS-титанов: Warhammer 40.000: Dawn of War 2 и StarCraft 2:Wings of Liberty. Неужели никто из редакции не замечает плагиата Blizzard по отношению к Games Workshop, известной компании, выпускающей настольные ролевые игры?
Объясню. Если кому-то довелось видеть скриншоты солдата-террана и космодесантника, то он должен заметить невероятное их сходство. Мне как-то случилось увидеть один из скринов Wings of Liberty, на котором были изображены терраны. Их оружие поразительно похоже на болтеры (пушки десантников), да и доспехи выглядят как силовой доспех, только без сочленений. Также хочу обратить ваше внимание на зергов и тиранидов. Все то же поразительное сходство! Да какой размах: украдена практически вся раса с ее особенностями!
Некоторые скептически заметят: почему это Blizzard слизала у «Мастерской игрушек», а не наоборот? Отвечу: StarCraft вышла, если не ошибаюсь, в 1998 году, а первая редакция Warhammer 40.000 появилась в далеких 80-х прошлого века.
С глубочайшим уважением, Александр

Выяснять, кто у кого что украл, предоставь юристам и суду. Насколько мне известно, Games Workshop не подавала исков против Blizzard Entertainment. Если правовладелец всем доволен, стоит ли возмущаться нам? Или будем с лупой в руках сравнивать каждую деталь обмундирования? Да ну на фиг. Право слово, для меня все космические десантники уже давно как китайцы – на одно лицо. Давайте лучше просто наслаждаться хорошими играми. А защищать интеллектуальную собственность предоставь профессионалам.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru



Здравствуйте, уважаемые «РС ИГРЫ»! У меня к вам накопилось несколько вопросов и просьба. Приступим.
1. Не вижу смысла введения системы рейтингов игр в России. У нас на это никто, кроме родителей, не смотрит. Продавец спокойно может десятилетнему парню продать игру «От 18 лет» и не видит в этом ничего зазорного. В общем, я хотел сказать, что большинству на рейтинги плевать. А что вы думаете по этому поводу?
2. Не слышали ли вы чего-нибудь о продолжении Paraworld? Неужели такая хорошая вселенная умерщвлена?

Гэндальф

Привет, длиннобородый друг хоббитов. Про систему введения рейтингов в России мы уже писали не раз, но раз уж тема по-прежнему не дает некоторым спокойно спать, выскажемся снова. Ты не поверишь, Гэндальф, но рейтинги как раз для родителей и предназначены. На Западе игры детям покупают взрослые, потому что подростки при всем желании не могут выложить 50 баксов за новинку. Вот и просят отцов и матерей.
– Чего хочешь? – спрашивает папа Бен.
– Silent Hill: Homecoming хочу! – робко предлагает отпрыск.
– А ремня не хочешь? – интересуется папа Бен, осмотрев коробку с игрой и отыскав рейтинг. – Давай-ка лучше Civilization 4 купим!
– Нет! – в ужасе вопит паренек. – Она скучная.
– Давай, давай, – папа Бен не терпит возражений. – Отец тебе покажет, как играть надо.
Вот такой расклад, Гэндальф. И не надо думать, что так дела обстоят только на Западе. Цена на игры в России растет, и скоро десятилетка уже ничего не купит – пиратов додавят, а денег на лицензию у него не будет. Помяни мое слово, друг: в течение пяти лет наша страна обзаведется собственной рейтинговой системой или примет общеевропейскую PEGI.
Что касается сиквела Paraworld, спешим «обрадовать»: его не будет. Игра о боевых динозаврах не окупилась, разработчики разорились и пошли трудиться в варьете.

Добрый день, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Пишу вам в первый раз. Журнал ваш читаю давно. В последнее время я уделяю внимание всего трем играм, а именно: Call of Duty 4: Modern Warfare (сетевая игра), Mirror's Edge и Pro Evolution Soccer 2009. Игры все замечательные.
Я покупаю все новинки, но разочаровываюсь в них. Купил Call of Duty: World at War – мне не понравилась. Да, есть интересные моменты, но с четвертой частью не сравнить. Да и мультиплеер не особо переделали. Поиграл в Grand Theft Auto 4. Весело – опять поиграл и стер. Новый «Принц Персии» – также поиграл, порадовался и стер. Что такое? Почему я не могу я играть в новые игры? Ума не приложу.

Ваш постоянный читатель Игорь

Это нормально, Игорь, не парься. Обсуждать, почему тебе не понравились несколько игр, все равно что беседовать с доктором по мужским вопросам о неожиданных проблемах с девушками. Нельзя точно сказать, почему пропало желание… кх-м… играть. Может, ты слишком многого ожидал. Может, устал. Может, твои мысли сейчас заняты не играми, а чем-то другим, гораздо более важным для тебя, и поэтому электронные забавы перестали «вставлять». Но это временно. Пройдет. В один прекрасный день ты включишь игру и поймешь, что она заводит тебя по-настоящему, как в старые добрые времена.

Здравствуйте! Пишу я вам с таким заявлением: не стесняйтесь того, что вы боитесь играть в horror-игры (Alone in the Dark, Silent Hill и т.д. и т.п.) Многие мои друзья хвастаются, как они в одиночку, ночью, на уровне сложности hard проходили Doom 3, и заявляют: «Да это отстой, ничего страшного!!!» Может быть, оно и так, но я не об этом. Лично меня трясло от каждого шороха, когда я спускался в первую лабораторию в S.T.A.L.K.E.R. В Crysis в логове инопланетян каждый шаг (если можно так сказать) давался мне с трудом. Я к чему веду: от того, что вы не походили по коридорам Doom или Jericho, еще не значит, что вы неполноценный геймер. Это не так. У каждого свой стиль и восприятие игры, и этого не надо стыдиться или скрывать. У меня все!

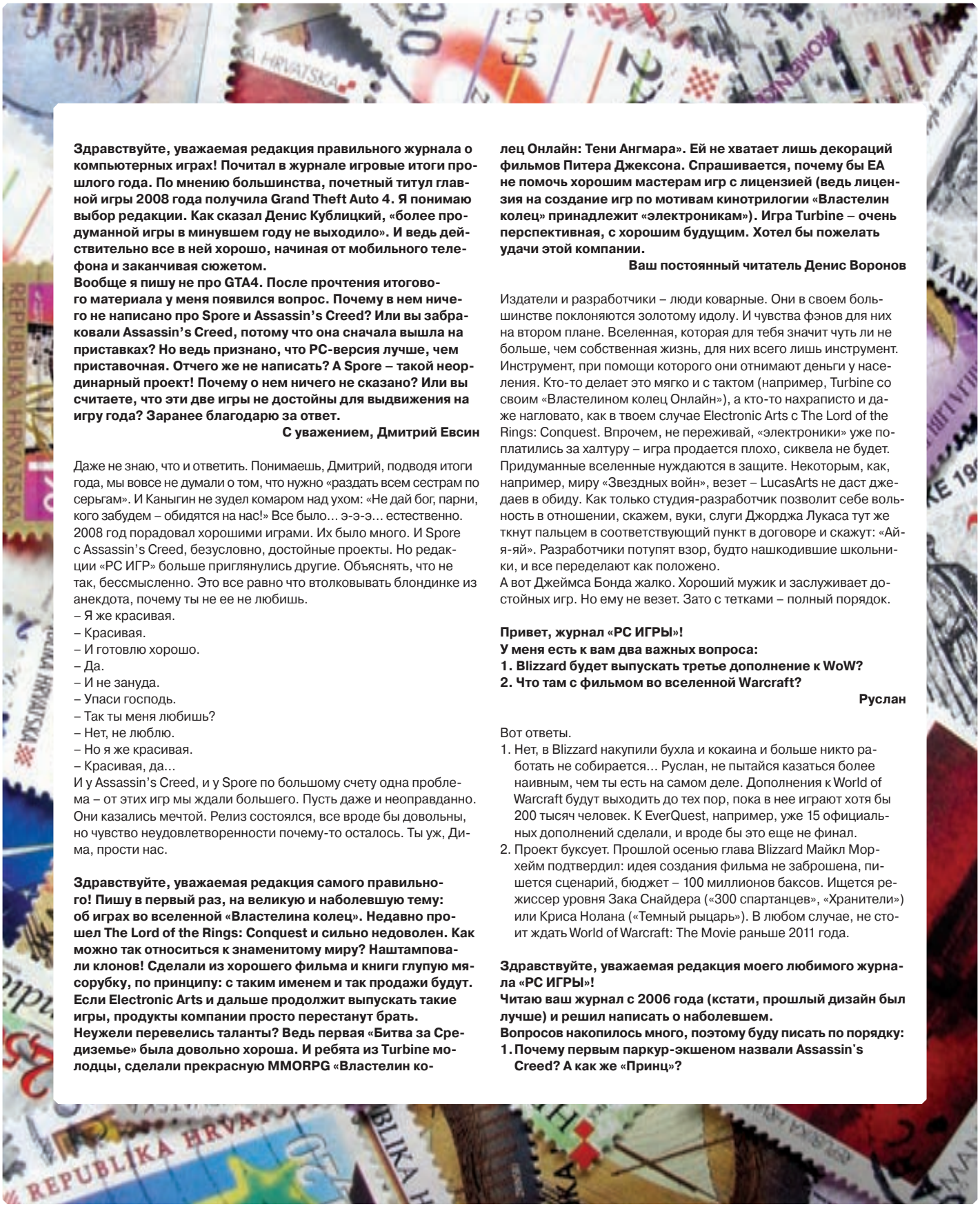
Тарас Афонин

Полностью с тобой согласен, Тарас. Я, как и ты, человек впечатлительный. В детстве боялся даже Каменного гостя из пушкинской нетленки. Помню, в конце 2001 года редактор одного маниакально-депрессивного издания поручил мне отрецензировать шутер Aliens versus Predator 2. Я запустил игру, приготовился бить чужих, а их нет. Я побродил по унылым темным коридорам с автоматической винтовкой наперевес – никого. Только гнетущая атмосфера на нервы давит. Но потом раз – и радар в красных точках. Чужие лезут со всех сторон! В панике, паля куда попало, я промчался по какой-то вентиляционной трубе, с трудом отбился, перевел дух и сел писать письмо: «Извини, Олег, но я не смогу написать рецензию на AvP 2, поскольку боюсь». Редактор все понял. Меня легко заставить нервничать. Да, все приемы, применяемые разработчиками, давно опробованы в кино: тишина – и вдруг громкий, резкий звук, хрипы и перешептывания, чудище за спиной, лужи крови, депрессивная цветовая гамма… Я обо всем этом знаю, но все равно пугаюсь. Вот только пусть мне кто-нибудь попробует сказать, что я неполноценный геймер. Пусть попробует!

Здравствуйте! У меня такая проблема. Во время игры в WoW постоянно гаснет монитор и компьютер перестает отвечать. С чем это связано и как с этим бороться?

Евгений

Все в порядке, Евгений. Это российские власти борются с зависимостью от онлайновых игр. С 1 января 2009 года в нашей стране заработала система безопасности «Красный петух», ограничивающая время пребывания геймера в виртуальном мире двумя часами. По их истечении специальная программа (ее включили в один из последних патчей World of Warcraft) гасит монитор, чтобы дать глазам игрока отдохнуть. Семь крупнейших издательств мира, включая Electronic Arts и Ubisoft, уже договорились о поддержке правительственной инициативы. Вскоре «Красный петух» будет добавлен в Counter-Strike, Unreal Tournament 3, Left 4 Dead и другие многопользовательские шутеры.



Здравствуйте, уважаемая редакция правильного журнала о компьютерных играх! Почитал в журнале игровые итоги прошлого года. По мнению большинства, почетный титул главной игры 2008 года получила Grand Theft Auto 4. Я понимаю выбор редакции. Как сказал Денис Кублицкий, «более продуманной игры в минувшем году не выходило». И ведь действительно все в ней хорошо, начиная от мобильного телефона и заканчивая сюжетом.
Вообще я пишу не про GTA4. После прочтения итогового материала у меня появился вопрос. Почему в нем ничего не написано про Spore и Assassin's Creed? Или вы забраковали Assassin's Creed, потому что она сначала вышла на приставках? Но ведь признано, что PC-версия лучше, чем приставочная. Отчего же не написать? А Spore – такой неординарный проект! Почему о нем ничего не сказано? Или вы считаете, что эти две игры не достойны для выдвижения на игру года? Заранее благодарю за ответ.

С уважением, Дмитрий Евсин

Даже не знаю, что и ответить. Понимаешь, Дмитрий, подводя итоги года, мы вовсе не думали о том, что нужно «раздать всем сестрам по серьгам». И Каныгин не зудел комаром над ухом: «Не дай бог, парни, кого забудем – обидятся на нас!» Все было… э-э-э… естественно. 2008 год порадовал хорошими играми. Их было много. И Spore с Assassin's Creed, безусловно, достойные проекты. Но редакции «РС ИГР» больше приглянулись другие. Объяснять, что не так, бессмысленно. Это все равно что втолковывать блондинке из анекдота, почему ты не ее не любишь.
– Я же красивая.
– Красивая.
– И готовлю хорошо.
– Да.
– И не зануда.
– Упаси господь.
– Так ты меня любишь?
– Нет, не люблю.
– Но я же красивая.
– Красивая, да…
И у Assassin's Creed, и у Spore по большому счету одна проблема – от этих игр мы ждали большего. Пусть даже и неоправданно. Они казались мечтой. Релиз состоялся, все вроде бы довольны, но чувство неудовлетворенности почему-то осталось. Ты уж, Дима, прости нас.

Здравствуйте, уважаемая редакция самого правильного! Пишу в первый раз, на великую и наболевшую тему: об играх во вселенной «Властелина колец». Недавно прошел The Lord of the Rings: Conquest и сильно недоволен. Как можно так относиться к знаменитому миру? Наштамповали клонов! Сделали из хорошего фильма и книги глупую мясорубку, по принципу: с таким именем и так продажи будут. Если Electronic Arts и дальше продолжит выпускать такие игры, продукты компании просто перестанут брать. Неужели перевелись таланты? Ведь первая «Битва за Средиземье» была довольно хороша. И ребята из Turbine молодцы, сделали прекрасную MMORPG «Властелин колец Онлайн: Тени Ангмара». Ей не хватает лишь декораций фильмов Питера Джексона. Спрашивается, почему бы EA не помочь хорошим мастерам игр с лицензией (ведь лицензия на создание игр по мотивам кинотрилогии «Властелин колец» принадлежит «электроникам»). Игра Turbine – очень перспективная, с хорошим будущим. Хотел бы пожелать удачи этой компании.

Ваш постоянный читатель Денис Воронов

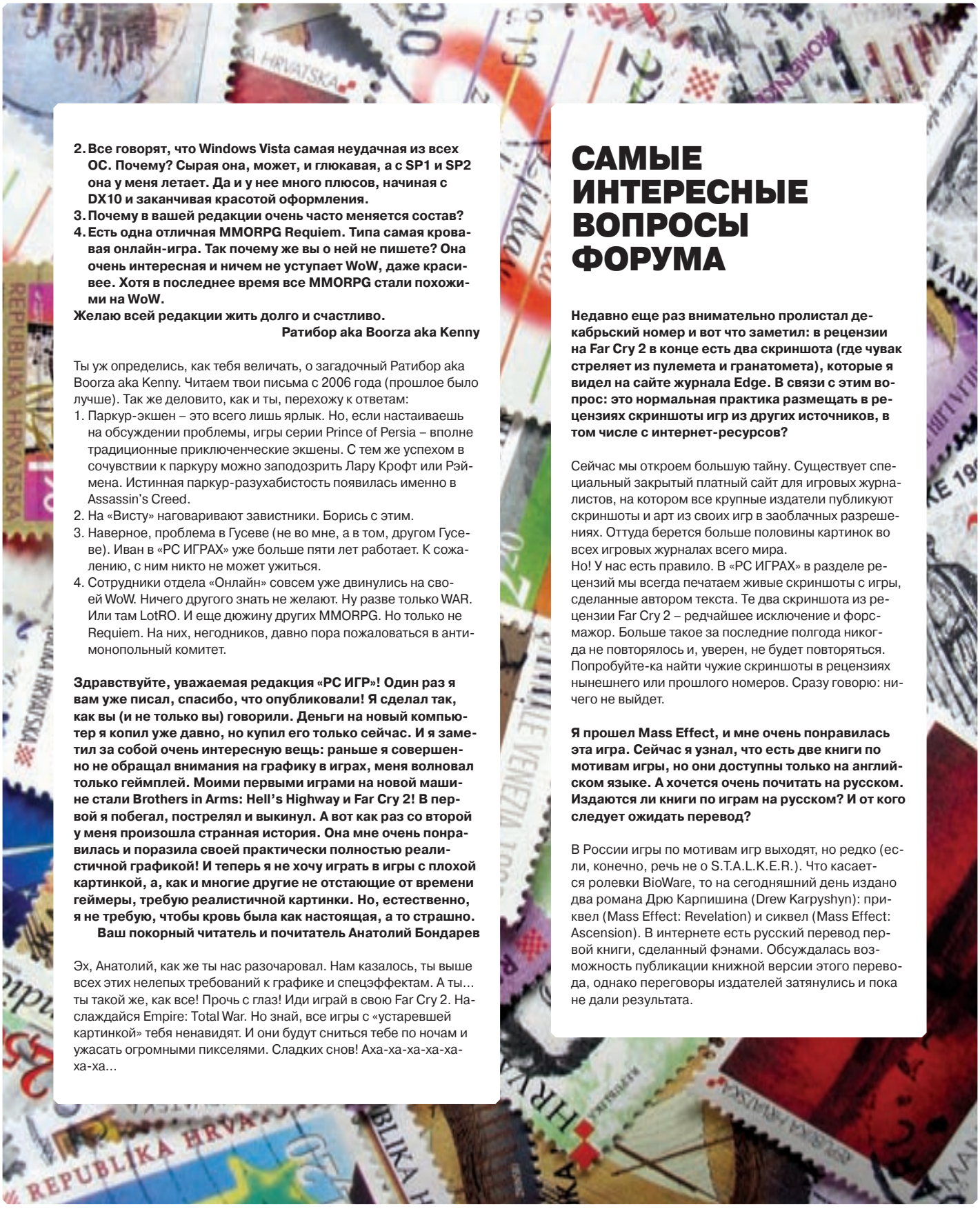
Издатели и разработчики – люди коварные. Они в своем большинстве поклоняются золотому идолу. И чувства фэнов для них на втором плане. Вселенная, которая для тебя значит чуть ли не больше, чем собственная жизнь, для них всего лишь инструмент. Инструмент, при помощи которого они отнимают деньги у населения. Кто-то делает это мягко и с тактом (например, Turbine со своим «Властелином колец Онлайн»), а кто-то нахраписто и даже нагловато, как в твоем случае Electronic Arts с The Lord of the Rings: Conquest. Впрочем, не переживай, «электроники» уже поплатились за халтуру – игра продается плохо, сиквела не будет. Придуманные вселенные нуждаются в защите. Некоторым, как, например, миру «Звездных войн», везет – LucasArts не даст джедаев в обиду. Как только студия-разработчик позволит себе вольность в отношении, скажем, вуки, слуги Джорджа Лукаса тут же ткнут пальцем в соответствующий пункт в договоре и скажут: «Ай-я-яй». Разработчики потупят взор, будто нашкодившие школьники, и все переделают как положено.
А вот Джеймса Бонда жалко. Хороший мужик и заслуживает достойных игр. Но ему не везет. Зато с тетками – полный порядок.

Привет, журнал «РС ИГРЫ»!
У меня есть к вам два важных вопроса:
1. Blizzard будет выпускать третье дополнение к WoW?
2. Что там с фильмом во вселенной Warcraft?

Руслан

Вот ответы.
1. Нет, в Blizzard накупили бухла и кокаина и больше никто работать не собирается… Руслан, не пытайся казаться более наивным, чем ты есть на самом деле. Дополнения к World of Warcraft будут выходить до тех пор, пока в нее играют хотя бы 200 тысяч человек. К EverQuest, например, уже 15 официальных дополнений сделали, и вроде бы это еще не финал.
2. Проект буксует. Прошлой осенью глава Blizzard Майкл Морхейм подтвердил: идея создания фильма не заброшена, пишется сценарий, бюджет – 100 миллионов баксов. Ищется режиссер уровня Зака Снайдера («300 спартанцев», «Хранители») или Криса Нолана («Темный рыцарь»). В любом случае, не стоит ждать World of Warcraft: The Movie раньше 2011 года.

Здравствуйте, уважаемая редакция моего любимого журнала «РС ИГРЫ»!
Читаю ваш журнал с 2006 года (кстати, прошлый дизайн был лучше) и решил написать о наболевшем.
Вопросов накопилось много, поэтому буду писать по порядку:
1. Почему первым паркур-экшеном назвали Assassin's Creed? А как же «Принц»?



2. Все говорят, что Windows Vista самая неудачная из всех ОС. Почему? Сырая она, может, и глюкавая, а с SP1 и SP2 она у меня летает. Да и у нее много плюсов, начиная с DX10 и заканчивая красотой оформления.
3. Почему в вашей редакции очень часто меняется состав?
4. Есть одна отличная MMORPG Requiem. Типа самая кровавая онлайн-игра. Так почему же вы о ней не пишете? Она очень интересная и ничем не уступает WoW, даже красивее. Хотя в последнее время все MMORPG стали похожими на WoW.
Желаю всей редакции жить долго и счастливо.
Ратибор aka Boorza aka Kenny

Ты уж определись, как тебя величать, о загадочный Ратибор aka Boorza aka Kenny. Читаем твои письма с 2006 года (прошлое было лучше). Так же деловито, как и ты, перехожу к ответам:
1. Паркур-экшен – это всего лишь ярлык. Но, если настаиваешь на обсуждении проблемы, игры серии Prince of Persia – вполне традиционные приключенческие экшены. С тем же успехом в сочувствии к паркуру можно заподозрить Лару Крофт или Рэймена. Истинная паркур-разухабистость появилась именно в Assassin's Creed.
2. На «Висту» наговаривают завистники. Борись с этим.
3. Наверное, проблема в Гусеве (не во мне, а в том, другом Гусеве). Иван в «РС ИГРАХ» уже больше пяти лет работает. К сожалению, с ним никто не может ужиться.
4. Сотрудники отдела «Онлайн» совсем уже двинулись на своей WoW. Ничего другого знать не желают. Ну разве только WAR. Или там LotRO. И еще дюжину других MMORPG. Но только не Requiem. На них, негодников, давно пора пожаловаться в антимонопольный комитет.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР»! Один раз я вам уже писал, спасибо, что опубликовали! Я сделал так, как вы (и не только вы) говорили. Деньги на новый компьютер я копил уже давно, но купил его только сейчас. И я заметил за собой очень интересную вещь: раньше я совершенно не обращал внимания на графику в играх, меня волновал только геймплей. Моими первыми играми на новой машине стали Brothers in Arms: Hell's Highway и Far Cry 2! В первой я побегал, пострелял и выкинул. А вот как раз со второй у меня произошла странная история. Она мне очень понравилась и поразила своей практически полностью реалистичной графикой! И теперь я не хочу играть в игры с плохой картинкой, а, как и многие другие не отстающие от времени геймеры, требую реалистичной картинки. Но, естественно, я не требую, чтобы кровь была как настоящая, а то страшно.
Ваш покорный читатель и почитатель Анатолий Бондарев

Эх, Анатолий, как же ты нас разочаровал. Нам казалось, ты выше всех этих нелепых требований к графике и спецэффектам. А ты… ты такой же, как все! Прочь с глаз! Иди играй в свою Far Cry 2. Наслаждайся Empire: Total War. Но знай, все игры с «устаревшей картинкой» тебя ненавидят. И они будут сниться тебе по ночам и ужасать огромными пикселями. Сладких снов! Аха-ха-ха-ха-ха-ха-ха…

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Недавно еще раз внимательно пролистал декабрьский номер и вот что заметил: в рецензии на Far Cry 2 в конце есть два скриншота (где чувак стреляет из пулемета и гранатомета), которые я видел на сайте журнала Edge. В связи с этим вопрос: это нормальная практика размещать в рецензиях скриншоты игр из других источников, в том числе с интернет-ресурсов?

Сейчас мы откроем большую тайну. Существует специальный закрытый платный сайт для игровых журналистов, на котором все крупные издатели публикуют скриншоты и арт из своих игр в заоблачных разрешениях. Оттуда берется больше половины картинок во всех игровых журналах всего мира.
Но! У нас есть правило. В «РС ИГРАХ» в разделе рецензий мы всегда печатаем живые скриншоты с игры, сделанные автором текста. Те два скриншота из рецензии Far Cry 2 – редчайшее исключение и форс-мажор. Больше такое за последние полгода никогда не повторялось и, уверен, не будет повторяться. Попробуйте-ка найти чужие скриншоты в рецензиях нынешнего или прошлого номеров. Сразу говорю: ничего не выйдет.

Я прошел Mass Effect, и мне очень понравилась эта игра. Сейчас я узнал, что есть две книги по мотивам игры, но они доступны только на английском языке. А хочется очень почитать на русском. Издаются ли книги по играм на русском? И от кого следует ожидать перевод?

В России игры по мотивам игр выходят, но редко (если, конечно, речь не о S.T.A.L.K.E.R.). Что касается ролевки BioWare, то на сегодняшний день издано два романа Дрю Карпишина (Drew Karpyshyn): приквел (Mass Effect: Revelation) и сиквел (Mass Effect: Ascension). В интернете есть русский перевод первой книги, сделанный фэнами. Обсуждалась возможность публикации книжной версии этого перевода, однако переговоры издателей затянулись и пока не дали результата.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Крупнейшие издательства и студии разработчиков продолжают торпедировать рынок продолжениями, сиквелами, приквелами: словом, стремятся работать с сериалами. Вряд ли к этому явлению стоит относиться исключительно негативно, ведь телевизионные «мыльные оперы» собирают многомиллионные аудитории. Пока нам, впрочем, приходится довольствоваться не самыми крупными анонсами, хотя и довольно неординарными. Так, компания Sega объявила о разработке Virtua Tennis 2009 для PC и консолей. Это известие мы, возможно, и пропустили бы, если бы не приставка «2009» в названии игры. Ее следует понимать как решение сделать выход каждой новой части сериала ежегодным. Что ж, мы не против. Вероятно, это только первая ласточка, сроки разработки проектов могут сильно сократиться. Надеемся, без особого ущерба качеству.

Любопытный маневр совершила украинская компания GSC Gameworld. Наслушавшись замечаний пользователей о неумении держать слово (где в «Сталкере» транспорт, например?), студия выпустила ранний билд игры образца 2004 года. В нем есть многие отсутствующие в оригинальном релизе фичи. Не стоит, кстати, обвинять разработчиков в желании заработать легкие деньги, это скорее единовременная PR-акция: билд распространяется совершенно бесплатно. Думается, фанаты смогут оценить подобный ход GSC Gameworld по достоинству. Что будет дальше? Время покажет, но многое очевидно уже сейчас. Меньше сомнительного трэша, больше качественной продукции, больше авангардных проектов – это тоже последствия глобального экономического кризиса. Так что будем оставаться оптимистами.

Дмитрий Эстрин, редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

TOM CLANCY'S HAWX

Демоверсия аркадного авиасимулятора от Tom Clancy's, действие которого разворачивается в 2012 году. Доступны две миссии: Off certification и Glass Hammer, где нам предлагают полетать над бразильским городом Рио-де-Жанейро. С целью выполнения боевых заданий разработчики выделили три истребителя: F-16A Fighting Falcon, SU-35 Super Flanker и AV-8B Harrier II. Для новичков предусмотрена специальная система Enhanced Reality System, помогающая не разбиться в первые же минуты полета. Ну а вдоволь налетавшись, можно отключить ERS и показать неприятелям высший пилотаж.

THE LAST REMNANT

Демоверсия новой японской RPG от компании Square Enix. Перед релизом игры можно прогуляться по окрестностям городка Athlum и познакомиться с обитателями вселенной The Last Remnant. Доступно также несколько подземелий, где на кровожадных монстрах нам предлагают изучить новую боевую систему, немного схожую со сражениями в Final Fantasy. Только вместо тройки персонажей и нескольких врагов геймеров ждут масштабные битвы с десятками участников. Ну а симпатичная графика и динамичный геймплей – еще один повод установить эту демоверсию.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

STARGATE: THE LAST STAND 1.0 BETA

Центральное место в подборке дополнений для Half-Life 2 на нынешнем диске занимает Stargate: The Last Stand 1.0 Beta, модификация, созданная по мотивам сериала Stargate: SG-1. Моды по мотивам этого сериала появлялись и для Half-Life 2, но нынешняя работа выше предшественников на голову. Бои в Stargate: The Last Stand 1.0 Beta получились на редкость динамичными, кроме того, мод отличается отличной проработкой классов игроков. Благодаря системе амуниции можно создать идеального с точки зрения игрока персонажа.

WAY OF OTHERS: MURLOCS

Warcraft 3: The Frozen Throne крайне редко появляется в разделе лучших модов. На то есть причины: как правило, дело у модостроителей ограничивается скромными кампаниями, объем переделок небольшой. На сей же раз мы предлагаем полноценную модификацию. Она хоть и представляет собой все ту же кампанию, но масштаб переделок вызывает уважение. Создатели Way of Others запланировали целую серию кампаний, на этот раз вам предлагается первая из них – Way of Others: Murlocs.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ OPERATION FLASHPOINT 2

Продолжение тактического экшена Operation Flashpoint стало для студии Codemasters настоящим полигоном для испытания технологии Ego. Самое замечательное в этом то, что, похоже, все эксперименты в конечном итоге пойдут игре на пользу. На первый взгляд графика Operation Flashpoint 2 мало чем отличается от того, что мы привыкли видеть в аналогичных проектах. Однако есть моменты, благодаря которым разработчикам удается воплощать сложные технологические решения. Особого интереса заслуживает рассказ создателей игры о редакторе миссий.

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ RED ALERT 3: UPRISING

«Куй железо, пока горячо» – эта поговорка давно уже стала официальной стратегией компании Electronic Arts. Меньше полугода назад крупнейшее издательство выпустило продолжение легендарного сериала Red Alert и сейчас вплотную занялось продвижением официального addon к игре. В традиционных дневниках разработчики приоткрывают завесу тайны над сюжетом Uprising. Итак, СССР осуществляет наступление на японские острова, но у Страны восходящего солнца в запасе остался один серьезный козырь, секретное оружие!

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ DC. UNIVERSE ONLINE

Человека, увлекающегося современными компьютерными играми, довольно сложно удивить очередной MMORPG. Разработчикам каждый раз приходится искать нестандартные решения, придумывать все новые и новые вселенные и изобретать оригинальные игровые механики. В случае с DC. Universe Online идея лежала на поверхности. Мир, наполненный супергероями, знакомыми каждому с детства по комиксам, мультфильмам и компьютерным играм. В своих дневниках разработчики рассказывают, чем их MMORPG будет отличаться от конкурентов.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

TOM CLANCY'S ENDWAR

EndWar – стратегия в реальном времени, имеющая несколько принципиально важных отличий от других современных представителей жанра. Во-первых, она создана для консолей. В том плане, что у игроков ни разу не возникнет мысли о том, что управление здесь неудобное, графика слабая, тактическая составляющая не поддается контролю из-за отсутствия всех благ PC. Во-вторых, на PC она остается той же самой игрой и нисколько не теряет своего очарования (а голосовое управление!). Подробности ищи в нашем видеообзоре.

GRAND AGES: ROME

Grand Ages: Rome – игра для тех, кто мечтает построить город своей мечты, не тратя слишком много времени. Если ты в свое время познакомился с сериалом Caesar, то уже догадался, что тебе снова предстоит влезть в шкуру римского наместника. Но в отличие от Caesar эта игра намного дружелюбнее. Возможно, простая и понятная схема развития города не так глубока, как в том же «Цезаре», и больше напоминает классическую стратегию в реальном времени, зато буквально через час ты уже будешь любоваться величественным городом. Хорошо это или плохо?

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Игра из тех, что отлично подходят нам, когда надо скоротать время. Например, в пятничный вечер на работе. Она нетребовательна к ресурсам, а завершить ее можно практически в любой момент. Для столь незамысловатой игры тут все удивительно серьезно. Есть сюжет про злых пришельцев. В наличии главный герой, облик которого ты выбираешь в самом начале игры. В твоем распоряжении даже окажется целый космический корабль, куча планет и несколько звездных систем. Несмотря на внятный сюжет, стратегические и даже RPG-элементы, игра простая.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
Fuel
Singularity

Reviews
BattleForge
Tom Clancy's EndWar
Drakensang: The Dark Eye
Empire: Total War
Warhammer 40,000: Dawn of War II
Shellshock 2: Blood Trails
Perimeter 2: New Earth
Puzzle Quest: New Earth
Gobliiins 4
Кодекс ВойныЖ Магия
Fallout 3: Operation Anchorage
Эдна и Харви. Взрыв мозга

Specials
Серьезная Аналитическая Передача
Специальное превью Street Fighter IV
Дневник разработчиков Operation Flashpoin 2
Дневник разработчиков Wheelman
Дневник разработчиков Sims 3
Интервью с разработчиками Red Alert 3: Uprising
Интервью с разработчиками DC Universe
Дневник разработчиков The Chronilces of Riddick
Дневник разработчиков The Godfather II

Трейлеры
Aion: Tower of Eternity
Alganon
Call of Juarez: Bound in Blood
Codename Panzers: Cold War
Dungeon Party
EVE Online: Apocrypha
Fuel
Jumpgate Evolution
Харьков 1943
League of Legends: Clash of Fates
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Need for Speed: World Online
Overlord II
Petrograd
Singularity
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
The Godfather II
The Path
Tom Clancy's EndWar
Warhammer 40,000: Dawn of War II
Warrior Epic
World in Conflict: Soviet Assault
World of Warcraft: Wrath of the Lich King – Ulduar

Демо версии
NecroVisioN
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Валькирия»
The Last Remnant
Tom Clancy's HAWX
Watchmen: The End Is Nigh

ДОПОЛНЕНИЯ
Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Kane's Wrath
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2
Xenus 2: Белое Золото

Top 10
Battlefield 2
Close Quarter Battle 1.9
Doom 3
Oblivion NG v1.3a
Half-Life 2
Dear Esther 1.1 fixed
Stargate: The Last Stand 1.0 Beta
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Harp and Chrysanthemum
rFactor
Japan Formula3 2007 2.1
Superleague Formula 2008 1.00
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Absolute Corruption v2.4
Unreal Tournament 2004
Generations 1.1
Warcraft III: Frozen Throne
Way of Others: Murlocs

ДРАЙВЕРЫ
ATI Catalyst 9.2 Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.2 Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.2 XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
GeForce Forceware 182.08 Vista 32-bit
GeForce Forceware 182.08 Vista 64-bit
GeForce Forceware 182.08 XP 32-bit
GeForce Forceware 182.08 XP 64-bit

ПАТЧИ
Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Валькирия» v1.02 RU
Черная метка v1.1 RU
Crysis Warhead v1.1 Hotfix Интернациональный
FIFA Manager 09 – патч #3 Интернациональный
Gears of War – патч #3 RU
Герои Мальгримии II: Победить дракона – патч #1 RU
NecroVisioN v1.01 RU
Pro Evolution Soccer 2009 v1.30 Интернациональный
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.08 RU
The Lord of the Rings: Conquest v1.1 RU,EU
Titan Quest: Immortal Throne v1.16 beta EN (Неофициальный)
Call of Duty: World at War v1.2 – v1.3 Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.5
CheMax Rus 8.3

Чит-программы
ArtMoney SE 7.30
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
F.E.A.R. 2: Project Origin
Fable: The Lost Chapters
Post Mortem
Postal 2: Apocalypse Weekend
ShellShock 2: Blood Trails
Titan Quest v1.11
Total Overdose
Warhammer 40,000: Dawn of War II
X-Blades
Xenus 2: Белое золото

Трейнеры
Call of Duty: World at War v1.3
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.07
Drakensang: The Dark Eye
Empire: Total War
Fallout 3 v1.0.0.15
Fallout 3 v1.4.06
Fate: Undiscovered Realms
NARC
Neverwinter Nights 2 v1.22.1587
Puzzle Quest: Galactrix
Saints Row 2
Sins of a Solar Empire: Entrenchment
Stronghold Crusader Extreme v1.2.1e
The Royal Marines Commando
The Tale of Despereaux
Tom Clancy's EndWar
Tom Clancy's HAWX Demo
Unreal Tournament 3 v2.0
War Leaders: Clash of Nations v1.3
Watchmen: The End Is Nigh

Редакторы игр
Football Manager 2009 Editor 1.2
Command & Conquer: Red Alert 3 – World Builder v2.0

SHAREWARE
Bipo: Mystery of the Red Panda
County Fair
Strike Ball 3
World Voyage
Аэроплан
Легенды пиратов. Загадка шкатулки
Невероятные приключения Ники
Beetle Bug 2
Ice Blast
Party Down
Youda Farmer
Магия слов
Мортухн Джонс 3. Тайна Мортухамона
Космические пираты
Веселые булки

СОФТ
Свежий софт
RemoveIT Pro XT SE 02.03.2009
Spyware Doctor 6.0.1.440
ZoneAlarm Antivirus Plus Firewall 8.0.059.000
XnView 1.96 Standart

djScanMusik 3.3
I See You 2009
IncrediMail 5.8.6 Build 4038
IPReader 109
Opera USB 9.64 RU
Dailer 2.9.8.2
DeployMaster 3.1.0
GrizeR 1.2
VueScan 8.5.0.4
Aurora Media Workshop 3.4.23
BPS Audio Converter Pro 4.3.0.5
Cucusoft DVD to iPod Converter 7.19
Exact Audio Copy 0.99 prebeta 4
Reaper 2.56
Words Recorder 1.0
Recover My Files 3.9.8.6294
Advanced SystemCare 3.2.0
Auslogics Registry Cleaner 1.3.0.140
Process Lasso 3.48.5
Restless Worker 1.4.0
XP-AntiSpy 3.97-2
AVG Internet Security 8.0.237a1428
Jetico Personal Firewall 2.0.2.8
Trojan Remover 6.7.5 build 2563
ABViewer 7.0.0.46
VideoPad Video Editor 1.0
ReWriter 1.0
CintaNotes Beta M6
Real Desktop Lite 1.44
TaggedFrog 0.7
TeraCopy 2.0 beta 4a
Zipeg 2.4.0.923
Basic Screen Recorder 1.47
ConvertXToDVD 3.4.8.123
Free Audio Dub 1.4.3.50
Free Video to iPhone Converter 2.1.3.51
Free YouTube Download 2.2.3.52
GOM Player 2.1.15.4610
MovieSlider 1.0
POG-iMplayer 4.01
Radio Sure 1.6.700
YouTube Clip Extractor 1.0.0.10
DTweak Free 4.1
PassMark BurnInTest Pro 6.0 Build 1101
Vista Manager 2.0.5
WindowBlinds 6.4

Софт-стандарт
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.0.457
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.7
Opera 9.64 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.7.0
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.9.1157
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.40.05
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.1.11
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.0 Build 7013
Miranda IM 0.7.17
mIRC 6.35
QIP Build 8092
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN
13-й район: ультиматум (Banlieue 13 – Ultimatum)
Джи Ай Джо: Бросок кобры (G.I. Joe: Rise of Cobra)
Monsters vs. Aliens
Тарас Бульба
Терминатор: да придет спаситель (Terminator Salvation)
Трансформеры: Месть павших (Transformers: Revenge of the Fallen)

PETPO
Tropico Демоверсия
Tropico Скриншоты

VOD:
TH000 vs Sky

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра.

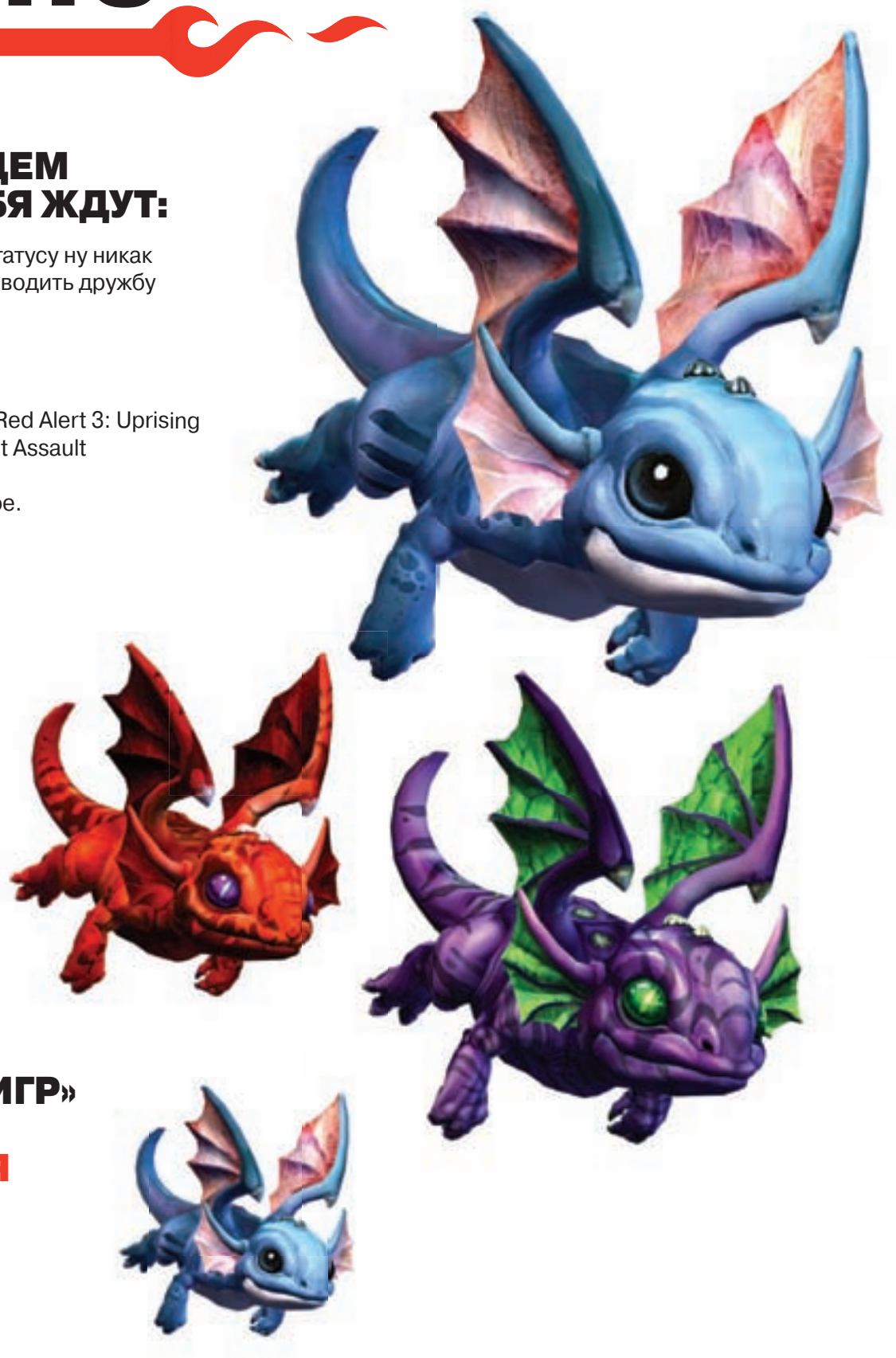
АНОНС

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Девушка, которой по статусу ну никак не положено убивать и водить дружбу с драконами.

- The Last Remnant
- Tom Clancy's HAWX
- Command & Conquer Red Alert 3: Uprising
- World In Conflict: Soviet Assault

И многое-многое другое.



МАЙСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 30 АПРЕЛЯ